Grande Maestro Ramas

20

L'IRA DI NAAR

JOE DEVER



lupo solitario

librogame®

A Piet Snyman

ISBN 88-7068-653-1
Titolo originale: «Lone Wolf - The Curse of Naar»
Prima edizione 1993, Red Fox Children's Books

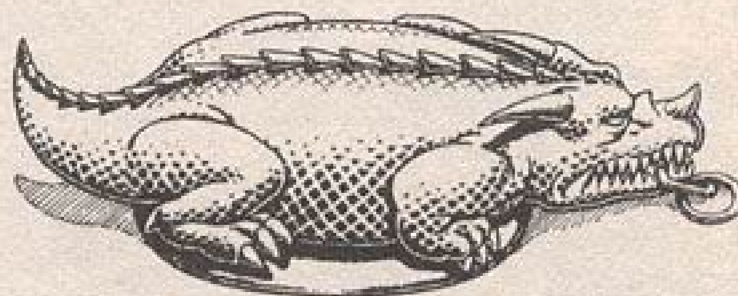
Illustrazione di copertina: Peter Andrew Jones,
copyright: Solar Wind Library

via San Francesco, 62 Tel. 040/637969 - 637763 Fax 637866
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

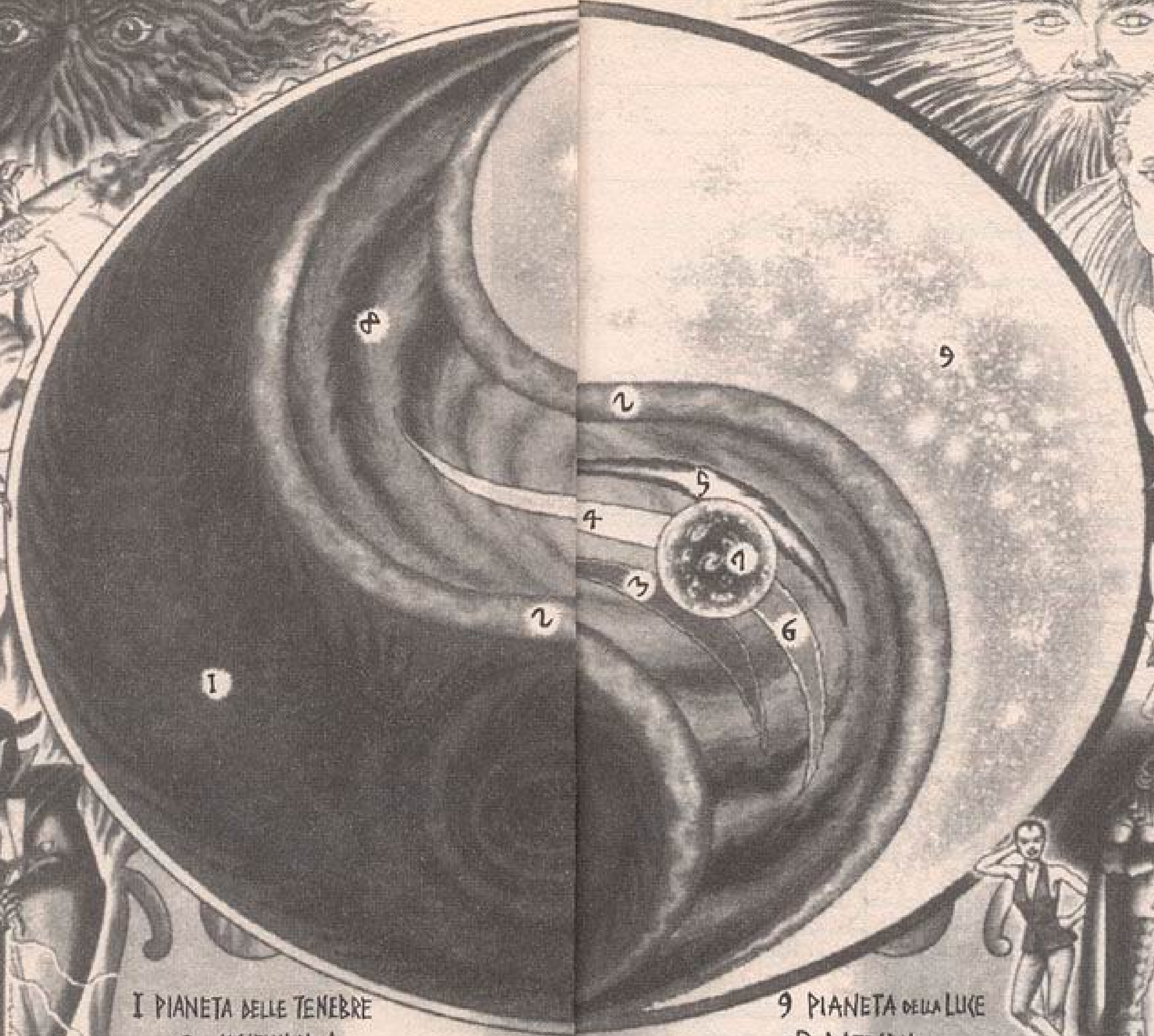
L'IRA DI NAAR

JOE DEVER

illustrato da Brian Williams
tradotto da Laura Pelaschiar Mc Court



Edizioni E. Elle


I PIANI CONOSC ESISTENZA
8
9
2
5
4
7
3
2
6
I
I PIANETA DELLE TENEBRE
2 CONFLUENZA
3 TERRA
4 ARIA
5 FL
6 ACQUA
7 AON
9 PIANETA DELLA LUCE
8 DAZIARN

REGISTRO DI GUERRA

ARTI SUPERIORI NOTE

1	
2	
3	
4	
5*	
6*	
7*	
8*	
9*	
10*	

ZAINO (massimo 10 Oggetti)	PASTI
1	
2	
3	
4	- 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
5	
6	BORSA (massimo 50 Corone d'Oro)
7	
8	
9	
10	

COMB = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

*Un'Arte Superiore in più per ogni avventura di Grande Maestro Ramas portata a termin

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO DI GRANDE MAESTRO



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte Superiore della Guerra in una di queste armi + 5 punti COMB.

ARTI SUPERIORI DELLA GUERRA			
PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA E FRECCE	
Faretra	Numero di frecce
SÌ / NO	



INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei Lupo Solitario, Grande Maestro Ramas, l'ultimo dei Signori Ramas di Sommerlund e unico sopravissuto del massacro che ha annientato il Primo Ordine della casta guerriera alla quale appartieni.

È l'anno PL 5081 e trentun anni sono passati dal giorno in cui i tuoi coraggiosi compagni hanno incontrato la morte per mano dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Questi campioni del male, inviati da Naar, il Re delle Tenebre, a distruggere il fertile mondo del Magnamund, sono stati anch'essi distrutti. Avevi giurato di vendicare l'assassinio dei Ramas, e hai mantenuto la tua promessa: sei stato tu, infatti, a causare la loro rovina, infiltrandoti da solo nel loro orribile dominio, il Regno delle Tenebre, a provocare la distruzione del loro capo e dell'infernale città di Helgedad, il centro del loro malefico potere. All'alba della loro distruzione, il caos più totale si abbatté sugli eserciti del Regno delle Tenebre, i quali fino a quel momento si erano tenuti pronti per dare inizio alla conquista di tutto il Magnamund. Alcune delle fazioni che formavano quest'enorme esercito, e più specificamente i barbari guerrieri Drakkar, cominciarono a combattersi l'un l'altra per impossessarsi del controllo totale. Il disordine si trasformò ben presto in una vera e propria guerra civile, la quale permise agli eserciti delle terre libere del Magnamund di riprendersi e di lanciare una controffensiva. Con grande abilità, i comandanti degli eserciti del Magnamund approfittarono di quel caos e

si assicurarono una vittoria rapida e totale sugli eserciti nemici, numericamente di molto superiori ai loro.

Da dieci anni, ormai, la pace regna su Sommerlund. Sotto la tua direzione, il monastero Ramas, distrutto tanti anni prima, è stato interamente ricostruito e riportato alla sua antica gloria. Ti sei dedicato al compito di istituire un Nuovo Ordine di guerrieri Ramas affinché le arti e le nobili tradizioni dei tuoi antenati potessero venir tramandate nei secoli a venire. La nuova generazione di reclute Ramas è formata da giovani estremamente dotati, nati nell'era delle guerre contro i Signori delle Tenebre in possesso di abilità Ramas ancora non interamente sviluppate. Queste loro abilità verranno coltivate durante il periodo che trascorreranno al monastero; a loro volta, perciò, essi saranno in grado di istruire e di essere d'esempio alle generazioni future, assicurando negli anni a venire stabilità e protezione al tuo paese.

Il tuo raggiungimento del rango di Grande Signore Ramas è stato accompagnato da moltissime soddisfazioni, ad esempio il ripristino dell'ordine dei Ramas e l'imperitura gratitudine dei tuoi compagni Sommerliani. Ma ce ne sono state delle altre, e per lo più del tutto inaspettate: scoprire che dentro di te vi erano delle potenzialità che ti avrebbero permesso di sviluppare le Arti Ramas oltre il livello del Ramastan - fino a quel momento il livello massimo di perfezione al quale un Maestro Ramas potesse aspirare - fu una vera e propria rivelazione. Ciò ti ha dato la forza e l'energia per dedicarti con passione allo studio e alla scoperta di un nuovo sentiero di saggezza e di potere Ramas che nessun Signore Ramas ha mai conosciuto prima di te. Nel nome del tuo creatore, il dio Ramas, e a maggior gloria di Sommerlund e della dea Ishir, hai giurato di raggiungere la punta massima della perfezione Ramas, di ottenere tutte le Arti Superiori di Grande Maestro e di diventare il primo Supremo Maestro Ramas.

Con diligenza e determinazione, ti sei dedicato alla ricostruzione del monastero Ramas e hai organizzato l'addestramento del Nuovo Ordine di reclute. I tuoi sforzi sono stati presto ripagati: nel giro di due anni, le prime reclute sono riuscite a completare i loro studi e a formare un primo quadro di Maestri Ramas, a loro volta in grado di insegnare le loro arti ad altri novizi del monastero. Presto i Maestri Ramas si sono assunti le responsabilità dell'insegnamento, lasciandoti così libero di dedicare più tempo alla ricerca e al perfezionamento delle Arti Superiori di Grande Maestro. Durante questo periodo hai anche ricevuto insegnamenti nel campo della magia da due dei tuoi più cari amici e fidati consiglieri: Banedon, il Capo della Corporazione e guida della Confraternita della Stella di Cristallo, e Lord Rimoah, portavoce del Consiglio Superiore dei Maghi Anziani.

Nel livello sotterraneo più basso del monastero, circa trenta metri al di sotto della Torre del Sole, hai ordinato di scavare e poi costruire una speciale camera con soffitto a volta. In questa sala imponente, edificata interamente con oro e granito, hai collocato le sette Pietre della Sapienza di Nyxator, le gemme del potere Ramas che hai recuperato nel corso della tua ricerca del Ramastan. Qui, immerso nella luce dorata di quelle pietre luminose, hai trascorso innumerevoli ore alla ricerca della perfezione. Alle volte da solo, altre volte

in compagnia dei tuoi due bravi consiglieri - Banedon e Rimoah - ti sei applicato per sviluppare le tue innate Discipline Superiori e per riuscire a carpire i segreti fondamentali della magia bianca e del Regno Antico. In questo periodo ti sei accorto che nel tuo corpo avvenivano dei notevoli cambiamenti: sei diventato fisicamente e mentalmente più forte, i tuoi cinque sensi si sono sviluppati come mai prima, e - forse la cosa più notevole di tutte - ora il tuo corpo invecchia molto più lentamente: adesso, cinque anni di vita corrispondono per te ad un anno soltanto.

Dopo la tua vittoria sui Signori delle Tenebre, la pace regna vittoriosa, e i popoli delle Terre Libere gioiscono nella consapevolezza che il male che una volta li minacciava è stato finalmente sconfitto. Prontamente i soldati hanno abbandonato le spade in favore delle zappe, gli scudi in favore degli aratri, e i campi che percorrono non sono più quelli di battaglia ma le distese di grano coltivate con cura e abilità. Pochi sono gli occhi guardinghi che scrutano l'orizzonte in lontananza per timore di veder ricomparire i servitori del Male, ma vi è ancora chi continua a vigilare, perché gli agenti di Naar possono nascondersi sotto molte forme, e a Magnamund vi è più di qualcuno che aspetta in silenzio l'occasione di obbedire ai comandi del Male.

Già i tuoi poteri sono stati messi alla prova contro gli agenti di Naar, e in ogni occasione ti sei comportato egregiamente. Ma le tue continue vittorie contro i servitori del dio del Male hanno infiammato il desiderio di vendetta di quest'ultimo.

Dagli abissi della sua roccaforte nel Pianeta delle Tenebre egli creò e inviò a Sommerlund un campione del male di nome 'Il Destino del Lupo', a tua immagine e somiglianza. Mentre tu eri impegnato in una missione oltremare, questo impostore terrorizzò gli abitanti della tua terra cercando di coprire di fango la tua reputazione e l'onore dei Ramas. E avrebbe potuto riuscire nei suoi intenti malefici, se non fosse stato per il tuo coraggio e la tua determinazione. Fatto ritorno a casa, hai dato la caccia al tuo nemico in un'antica necropoli, nella città di Tyso. Qui, nella cripta sotterranea, tu e il tuo malvagio alter-ego siete stati assorbiti dal cancello dell'Ombra, un corridoio astrale che collega la tua casa con il mondo del Magnamund a diversi altri pianeti d'esistenza. Emersi entrambi nel remoto pianeta di Avaros, avete dato inizio ad un mortale duello. Con l'aiuto inaspettato di una enigmatica creatura di nome Alyss sei riuscito a sconfiggere il tuo nemico, ma prima di riuscire a fare ritorno in patria, tu ed Alyss siete stati assorbiti da un secondo Cancello dell'Ombra che vi ha trasportati sul Pianeta delle Tenebre, il dominio di Naar.

Nella sala del trono di Naar ebbe così inizio una lotta titanica, mentre tu ed Alyss combattevate per scappare alle grinfie del dio del Male e dei suoi servitori. Nel corso di questo combattimento scopristi che Naar era in possesso della favolosa Pietra di Luna degli Shianti, un artefatto meraviglioso creato migliaia di anni or sono dagli Shianti, creature semi-divine la cui presenza sul Magnamund aveva preannunciato l'arrivo dell'umanità. Questa pietra magica contiene il potere combinato della loro magia e della loro saggezza, e tanto importante essa è stata ed è per il Magnamund che qui il tempo si misura partendo dalla sua creazione. Per lungo tempo si è creduto che il luogo dov'era

conservata la Pietra di Luna fosse noto solamente ai discendenti degli Shianti, che vivono nell'isola di Lorn, nelle terre più remote del Magnamund Meridionale; ciò nonostante hai potuto constatare con i tuoi stessi occhi che il mistico artefatto è in qualche modo caduto nelle mani del Re delle Tenebre.

All'improvviso il significato della Pietra di Luna è diventato chiaro. Naar aveva impiegato i leggendari poteri della Pietra di Luna per aprire i Cancelli dell'Ombra nel mondo del Magnamund, in luoghi e in momenti prescelti da lui. Tale potere l'aveva messo in grado di inviare i suoi campioni nel tuo mondo, mentre le forze benigne di Ishir e Ramas erano state tenute lontano, impotenti a contrattaccare. Solo tu e i tuoi compagni Ramas avete opposto resistenza agli agenti di Naar dalla sconfitta dei Signori delle Tenebre.

Durante la battaglia, grazie al coraggio generoso di Alyss, sei riuscito a scappare dalla sala del trono di Naar balzando nel Cancello dell'Ombra. Preso nel turbine del suo potere, l'ultima immagine che i tuoi occhi sono riusciti a registrare nella tua memoria è stata Alyss, che a poco a poco soccombeva agli attacchi dei servitori di Naar. Sei riuscito a sconfiggere il 'Destino del Lupo' e a impedire che il piano sinistro di Naar di distuggere il tuo onore avesse successo, ma una volta tornato nel Magnamund, capisci che la battaglia contro il male non è ancora finita. Hai capito che se vuoi impedire che altri servitori del male entrino nel Magnamund attraverso i Cancelli dell'Ombra, dovrai tornare a recuperare la Pietra di Luna. Solamente così il Magnamund potrà dirsi salvo dagli attacchi degli eserciti di Naar.

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Per renderne l'impiego più facile, e poiché con questo libro puoi giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Per più di dieci anni, da quando i Signori delle Tenebre di Helgedad sono stati sconfitti, ti sei impegnato a sviluppare ulteriormente le tue doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di cominciare la tua avventura di Grande Maestro, devi controllare il tuo livello di preparazione. Per fare questo, vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino**, e con gli occhi chiusi punta una matita a caso sulla pagina. Se punti la matita su uno 0, vale 0.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività, A questo numero aggiungi 25 e annota il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce 6 dalla Tabella del Destino, scrivi 31 nella casella "Combattività"). Quando affronti un nemico, dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è quindi molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 30 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (per es., se esce 7 dalla Tabella del Destino, hai 37 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a 0 sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati nel corso dell'avventura, ma il punteggio totale non potrà mai superare quello di partenza.

Avvertenza: invece che la Tabella del Destino, se ti torna più comodo, puoi usare un dado a dieci facce.

Se hai portato a termine con successo qualche altra avventura di Lupo Solitario (libri 1-19), puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e Resistenza. In questo punteggio sono inclusi anche l'Arte della Guerra, la Medicina e il Raggio Psichico. Soltanto se hai completato con successo le avventure precedenti potrai servirti di queste abilità nel corso delle avventure di Grande Maestro Ramas. Inoltre, puoi conservare anche le Armi e gli Oggetti dello Zaino che avevi alla fine della tua ultima avventura e che devi annotare sul nuovo Registro di Guerra di Grande Maestro (puoi portare solo due Armi, mentre ora ti è permesso di portare fino a dieci Oggetti nello Zaino).

Ad ogni modo, nelle avventure di Grande Maestro Ramas di Lupo Solitario (dal libro n. 13 in poi) puoi portare con te solo i seguenti Oggetti Speciali:

STELLA DI CRISTALLO	ARCO D'ARGENTO DI DUADON
SPADA DEL SOLE	BRACCIALI D'ARGENTO
ELMO D'ARGENTO	COTTA DI FERRO
FODERO DI KORLINIUM	
MAZZA INGIOIELLATA	

LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento per raggiungere il rango di Grande Maestro Ramas sei diventato esperto di tutte le Arti Ramas e Ramastan. Tali arti ti hanno assicurato una formidabile scorta naturale di facoltà e abilità che ti sono state di grande aiuto nella battaglia contro gli agenti e i campioni di Naar, il Re delle Tenebre. Qui sotto troverai indicate brevemente le abilità di cui sei in possesso.

Arte della Guerra
Abilità nell'usare tutte le armi per il combattimento corpo a corpo e gli altri tipi di armi. Padronanza anche dei combattimenti senz'armi. Non subirai nessuna perdita di Combattività nei combattimenti a mani nude.

Controllo Animale
Quest'Arte ti rende capace di comunicare con molti animali e di avere un controllo più limitato sulle creature ostili. Ti permette inoltre di servirti degli animali dei boschi come guide e di bloccare il senso dell'odorato delle creature non intelligenti.

Medicina
Con quest'Arte puoi recuperare punti di Resistenza persi in combattimento (sia da te stesso che da altri). Puoi anche neutralizzare gli effetti delle sostanze velenose e delle tossine. Puoi anche curare le ferite più gravi.

Sparizione
Grazie a quest'Arte puoi mascherare l'odore e il calore del tuo corpo, nasconderti, camuffare i rumori quando sei in movimento e alterare alcune caratteristiche minori del tuo corpo.

Fiuto
Questa tecnica ti permette di procurarti del cibo in un ambiente selvaggio; di aumentare la tua destrezza; di intensificare la vista, l'udito, l'odorato e di vedere chiaramente anche al buio.

Interpretazione
Quest'Arte ti rende capace di leggere e capire le lingue straniere, di decifrare simboli, impronte, tracce; di scegliere il percorso giusto; di scoprire la presenza di imboscate nemiche fino a 500 metri di distanza; di attraversare un terreno senza lasciare tracce; di conversare con creature intelligenti, e di proteggerti dagli incantesimi psichici di rivelazione.

Raggio Psichico
Ti permette di attaccare il nemico con la forza della mente, di dare origine in certi oggetti a delle vibrazioni dotate di potere distruttivo; di confondere il nemico.

Scudo Psichico
È una difesa contro l'ipnosi, le illusioni di origine soprannaturale, gli incantesimi, la telepatia dell'avversario e gli spiriti maligni. Ti permette anche di deviare l'energia psichica usata contro di te.

Difesa
Questa tecnica ti permette di spostare piccoli oggetti con il potere della mente; di sopportare punte estreme di caldo e di freddo; di spegnere il fuoco con la forza della volontà; ti garantisce anche una certa immunità alle fiamme, ai gas tossici, ai liquidi corrosivi.

Divinazione
Questa tecnica ti avverte di un pericolo imminente, ti permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto, di comunicare telepaticamente, di individuare l'impiego o la presenza di arti o creature magiche e di residui psichici; ti permette anche di abbandonare in certa misura il tuo corpo e di camminare sotto forma di spirito.



ARTI SUPERIORI

Attraverso la ricerca delle tue nuove abilità e l'ulteriore sviluppo delle tue innate abilità Ramas, ti sei avviato lungo un sentiero che nessun altro Grande Maestro Ramas è riuscito a percorrere con successo prima di te. La tua determinazione a diventare il primo Maestro Supremo Ramas e ad acquisire conoscenza e possesso completo di tutte e dodici le Arti Superiori ti spinge ad andare avanti senza arrenderti. Ti avventurerai nel regno delle cose sconosciute, ti spingerai oltre i limiti dell'umana natura alla ricerca della perfezione e al servizio del Bene. Possa la benedizione degli dei Ramas e Ishir accompagnarti nella tua nobile e coraggiosa ricerca.

Negli anni immediatamente successivi alla sconfitta dei Signori delle Tenebre, hai raggiunto il rango di Grande Difensore Ramas, il che significa che hai imparato *quattro* delle Arti Superiori elencate qui sotto: ora devi decidere quali sono. Siccome tutte le Arti Superiori ti potranno essere utili nel corso della tua avventura, sceglile con molta cura. L'uso corretto di queste Arti al momento giusto può salvarti la vita.

Quando hai scelto le tue quattro Arti, scrivile nella tabella "Arti Superiori" del Registro di Guerra.

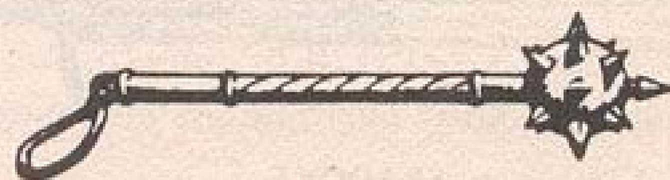
Arte Superiore della Guerra
Con quest'arte il Grande Maestro impara a usare tutti i tipi di armi con suprema efficienza. Se ti capiterà di combattere con una delle armi di Grande Maestro aggiungi 5 alla tua Combattività. Il rango di Grande Difensore Ramas, con il quale incominci le avventure di Grande Maestro, sta a significare che ti sei perfezionato nell'uso di *due* delle Armi elencate qui sotto.



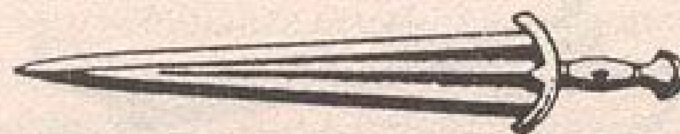
LANCIA



PUGNALE



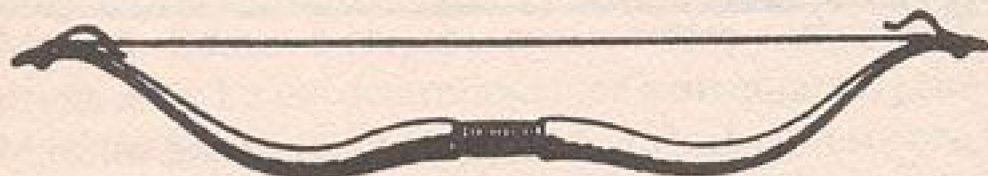
MAZZA



DAGA



MARTELLO



ARCO



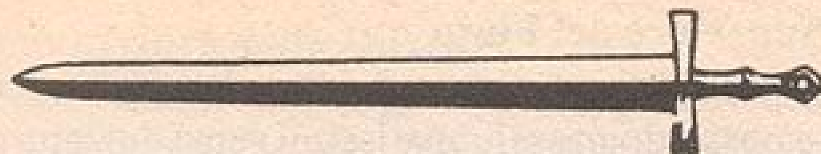
ASTA



SPADONE



ASCIA



SPADA

Arte Superiore del Controllo Animale
I Grandi Maestri hanno un considerevole controllo sulle creature ostili non intelligenti. Hanno anche la capacità di conversare con gli uccelli e i pesci, e di servirsi di loro come guide.

Arte Superiore della Liberazione
(Medicina avanzata)
I Grandi Maestri sono in grado di curare con i loro poteri ferite di battaglia anche molto gravi. Se durante un combattimento la loro Combattività viene ridotta a 8 punti o meno, possono fare ricorso alla loro abilità e recuperare 20 punti di Resistenza. Quest'abilità può essere impiegata soltanto una volta ogni venti giorni.

Arte Superiore dell'Assimilazione
(Sparizione avanzata)
I Grandi Maestri sono in grado di modificare notevolmente le loro sembianze esteriori e di mantenere queste modificazioni per un periodo di qualche giorno. Hanno anche sviluppato tecniche avanzate di mimetizzazione che li rendono praticamente invisibili in spazi aperti.

Arte Superiore del Fiuto

I Grandi Maestri sono in grado di vedere nell'oscurit totale e possiedono sviluppatissimi sensi del tatto e de gusto.

Arte Superiore dell'Interpretazione

I Grandi Maestri sono in grado di resistere qualor intrappolati da piante ostili; possiedono la capacità d percepire il pericolo di imboscate in boschi o forest dense.

Arte Superiore del Raggio Ramas

Quando si servono di questa abilità per attaccare un nemico, i Grandi Maestri possono aggiungere 8 punt alla loro Combattività, mentre devono sottrarre soltanto 1 punto alla loro Resistenza. Quando invece adoperano la tecnica di attacco psichico più debole - lo Psicolaser - possono aggiungere 4 punti alla loro Combattività senza perdere alcun punto di Resistenza. (Il Raggio Ramas, il Raggio Psichico e lo Psicolaser non possono venire adoperati contemporaneamente).

I Grandi Maestri non possono servirsi del Raggic Ramas se il loro punteggio di Resistenza scende sottc i 7 punti.

Arte Superiore dello Scudo Ramas

In combattimenti psichici, i Grandi Maestri sono in grado di edificare difese protettive per sé e per altri La forza e la capacità di resistenza di tali difese aumenta man mano che il Grande maestro avanza di rango.

Arte Superiore della Difesa

I Grandi Maestri sono in grado di sopportare il contatto con elementi che procurano dolore fisico, come il fuoco o gli acidi, per circa un'ora. L'abilità cresce mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore della Telegnosi

(Divinazione avanzata)

Questa disciplina permette al Grande Maestro di abbandonare il proprio corpo in uno stato di animazione sospesa e di camminare sotto forma di spirito senza effetti negativi e per un lungo periodo di tempo. La durata di questo tempo e il grado di protezione del corpo che rimane inamnimato aumentano mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore del Magi-Magic

Sotto la tutela di Lord Rimoah, sei riuscito ad apprendere i rudimenti degli incantesimi di battaglia come insegnati dai Vakeros, i guerrieri nativi di Dessi. Mano a mano che avanzi di rango, la tua conoscenza della magia del Regno Antico diventa sempre più completa.

Arte Superiore dell'Alchimia Ramas

Sotto la tutela di Banedon, il Capo della Corporazione, hai imparato i principi elementari della magia bianca, l'arte magica praticata dalla Confraternita della Stella di Cristallo. Questi incantesimi includono *Mano di fuoco*, *Levitazione* e *Controllo mentale*. Mano a mano che avanzi di grado, la tua conoscenza di tale Arte diverrà sempre più completa e ti permetterà di creare nuove armi e manufatti Ramas.

EQUIPAGGIAMENTO

Prima di cominciare questa difficile missione all
ricerca della Pietra di Luna, prendi con te una mapp
dei Pianeti d'Esistenza (che si trova nelle prime pagi
ne del libro) e una borsa di pelle con delle monete. Pe
sapere quante Corone d'Oro ci sono dentro estrai u
numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 a
numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" de
Registro di Guerra.

Se hai completato con successo qualcuna delle prece
denti avventure di Lupo Solitario (Libri 1-19), puo
aggiungere le Corone che eventualmente ti sono rima
ste. In questa avventura potrai portare al massimo 5
corone, ma se ne hai delle altre, potrai lasciarle nell
tua cassaforte al monastero.

Puoi prendere quattro degli oggetti di questa lista
aggiungendovi se necessario qualsiasi altro oggetto d
cui tu sia già in possesso. (Ricordati che non puo
portare più di due Armi, mentre invece ora puoi por
tare un massimo di dieci Oggetti nello Zaino).

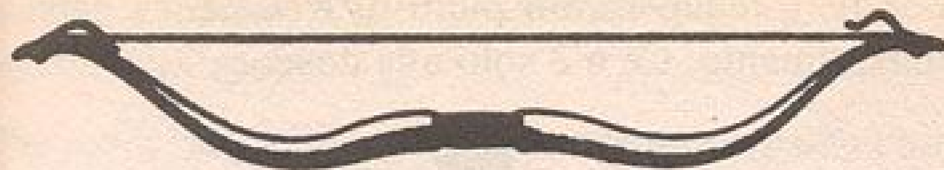
ASTA ("Armi")



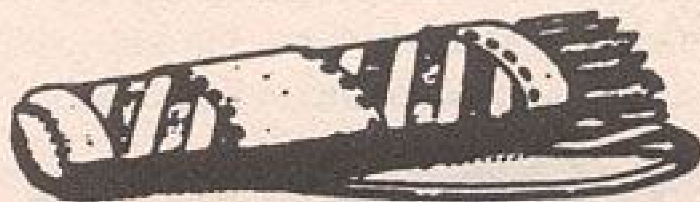
SPADONE ("Armi")



ARCO ("Armi")



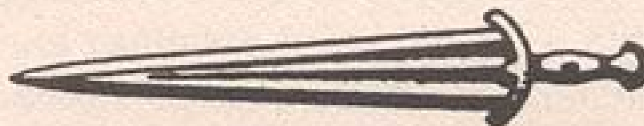
FARETRA ("Oggetti Speciali"). Contiene sei frecce: ricordati di cancellarle una volta usate.



PUGNALE ("Armi")



SPADA ("Armi")



2 RAZIONI ALIMENTARI ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.



CORDA ("Zaino")



POZIONE DI VIGORILLA ("Zaino"). Questa po zione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza persi i combattimento. Ce n'è solo una dose.



ASCIA ("Armi")



Quando hai deciso quali sono gli oggetti che prendi annotali sul Registro di Guerra nella casella corrispon dente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modi fica i punteggi di Combattività e Resistenza.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Puoi portare co te al massimo *due* armi. Se possiedi l'Arte Superior della Guerra con l'Arma che stai usando, aggiungi alla tua Combattività. Se trovi un'Arma durante la tu avventura, puoi prenderla e usarla.

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molt occasioni per usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Ar ma e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla sol quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arm molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire nemico a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco no può essere usato in combattimenti corpo a corpo perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o un'ascia.

Per poter far uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi più adoperare l'Arco, ma nel corso della tua avventura potrai avere l'occasione di recuperarne qualcuna.

Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, potrai aggingere 3 a ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco.

Oggetti dello Zaino: devono essere portati nello Zaino. Dal momento che lo spazio è limitato, potrai portare un massimo di dieci oggetti, compresi i Pasti. Puoi portare soltano uno Zaino alla volta. Durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti che forse vorrai tenere. Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento. Qualsiasi oggetto che trovi nel corso della tua avventura che non sia chiaramente definito come Oggetto Speciale deve essere portato nello Zaino.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo. Il numero massino di Oggetti Speciali è 12.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto. Dovrai mangiare regolarmente nel corso del tuo viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se tra le Arti Superiori che hai scelto c'è

quella del Fiuto, non sarà necessario cancellare un Pasto dal Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose. Se trovi altre pozioni magiche nel corso della tua avventura, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le pozioni verranno considerate Oggetti dello Zaino.



REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo di Lupo Solitario è di uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio i punti di Resistenza di Lupo Solitario e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.

Il combattimento si svolgerà cosi:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Superiori ed eventualmente ai tuoi Oggetti Speciali.

2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico alla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

Esempio

Lupo Solitario (Combattività 32) viene attaccato da un branco di Tigerwolf (Combattività 30). Viene attaccato di sorpresa e non può evitare il combattimento con la fuga. Lupo Solitario possiede l'Arte Superiore del Raggio Ramas, da cui i Tigerwolf non sono immuni, così Lupo Solitario può aggiungere 8 punti alla sua Combattività, portandola a 40.

Sottraendo dal tuo punteggio quello del branco di Tigerwolf, si ottiene un Rapporto di Forza di +10. (40-30 = +10). Segna +10 nella casella "Rapporto di Forza" del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.

4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Così trovi i punti di Resistenza persi sia da Lupo Solitario che dal nemico durante questo scontro. ("N" indica i punti persi dal nemico, "LS" quelli persi da Lupo Solitario).

   Esempio
   Abbiamo detto che il Rapporto di Forza tra Lupo Solitario e i Tigerwolf è +10. Se dalla Tabella del Destino esce un 2, il risultato di questo combattimento è: Lupo Solitario ("LS") perde 3 punti di Resistenza (più 1 punto per aver usato il Raggio Ramas). Il branco di Tigerwolf ("N") perde 9 punti di Resistenza.

5. Nelle caselle "Resistenza" del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.

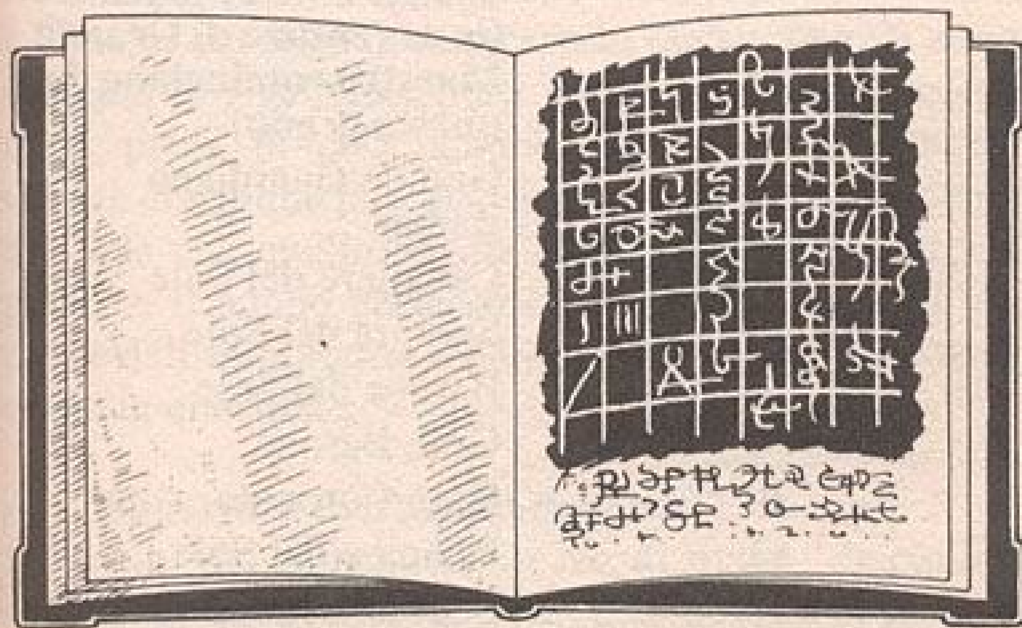
6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di evitare il combattimento fuggendo, devi continuare a combattere, e cioè

7. Riprendi dal n.3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o di Lupo Solitario arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muore Lupo Solitario, l'avventura è finita. Se muore il nemico, Lupo Solitario continua, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento
In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire, calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da Lupo Solitario: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.



L'ADDESTRAMENTO DEL GRANDE MAESTRO RAMAS

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Grande Maestro raggiunge man mano che procede nell'addestramento delle Discipline Superiori Ramas. Ogni volta che porti a termine un' avventura di Lupo Solitario Grande Maestro Ramas, aumenta il numero di Arti Superiori in cui sei esperto, fino ad arrivare al massimo grado della perfezione Ramas: al titolo di Supremo Maestro Ramas.

Numero delle Arti Superiori in cui sei esperto	**Grado e titolo di Grande Maestro Ramas**
1	Grande Maestro Ramas Anziano
2	Grande Maestro Ramas Superiore
3	Grande Sentinella Ramas
4	Grande Difensore Ramas **(le avventure di Grande Maestro cominciano da questo grado)**
5	Grande Guardiano Ramas
6	Cavaliere del Sole
7	Signore del Sole
8	Barone del Sole
9	Gran Barone
10	Gran Coronato
11	Principe del Sole
12	Supremo Maestro Ramas

PERFEZIONAMENTO DELLE ARTI SUPERIORI

Mano a mano che salirai di rango, potrai migliorare i poteri delle tue Arti Superiori. Ad esempio, se hai raggiunto il rango di Gran Barone, e possiedi l'Arte Superiore della Difesa, sarai in grado di passare liberamente attraverso i Cancelli dell'Ombra ed esplorare altri pianeti di Aon e del Daziarn.

Se hai raggiunto il Rango di Principe del Sole, potrai godere del beneficio delle seguenti Arti Superiori.

Arte Superiore del Controllo Animale
I Principi del Sole in possesso di quest'Arte sono in grado di alterare il proprio aspetto, compresi i vestiti e l'equipaggiamento, in modo da assomigliare a qualsiasi animale con cui entrano in contatto. Il cambiamento fisico può essere testimoniato solamente dall'animale in questione.

Arte Superiore della Liberazione
I Principi del Sole in possesso di questa facoltà sono in grado di rigenerare parti perdute del corpo, come mani, piedi, braccia, gambe, ossa e organi interni. Questa disciplina può guarire sia il corpo del Principe del Sole che quello di una qualsiasi altra creatura o persona. Il tempo necessario per la rigenerazione dipende dall'importanza e dalla grandezza della parte di corpo in questione.

Arte Superiore dell'Assimilazione
I Principi del Sole in possesso di questa disciplina sono in grado di creare un proprio sosia e proiettare

l'immagine fino a 10 metri di distanza. Il Principe de Sole deve restare in contatto visivo con la propri immagine per mantenere l'illusione. Attacchi fisici psichici e magici sul sosia non causano alcun danno Questo potere aumenta una volta che si raggiunge i rango di Maestro Supremo Ramas.

Arte Superiore del Raggio Ramas
I Principi del Sole in possesso di quest'Arte sono in grado di focalizzare i propri poteri in un Raggio Ra mas superiore: una sorta di fascio laser di energi mentale capace di penetrare le più forti difese psichi che. Tale facoltà può essere impiegata durante un combattimento per ridurre la Resistenza del nemico d 15 punti. Comunque, questo Raggio Ramas superior ridurrà anche la Resistenza del Principe del Sole di 4 punti. Non può essere usata in combinazione con altr forme di attacchi psichici se la Resistenza del Princip del Sole è di 10 punti o meno.

Arte Superiore dello Scudo Ramas
I Principi del Sole in possesso di quest'Arte sono in grado di creare un santuario mentale in cui tener protetta la propria mente da attacchi psichici. La crea zione di tale difesa non richiede concentrazione, m ha luogo immediatamente, non appena il Principe de Sole è sottoposto ad attacchi psichici.

Arte Superiore del Fiuto
I Principi del Sole in possesso di quest'Arte sono in grado di controllare la loro direzione e velocità quan do sottoposti a forti correnti di aria o acqua, o quand si avventurano attraverso altri piani materiali di esi stenza (cioè, oltre i Cancelli dell'Ombra).

LA SAGGEZZA DEL GRANDE MAESTRO RAMAS

Stai per affrontare l'ultima avventura contro il dio del Male Naar, il signore di tutte le malvagità. La missione ti porterà nel Pianeta delle Tenebre, dove non potrai aspettarti alcun aiuto dalle mostruose creature che lo popolano. Dovrai stare molto attento. Alcune delle cose che troverai potrebbero esserti utili, altre inutili, altre ancora addirittura ingannevoli; presta perciò attenzione alle decisioni che prendi.

Scegli con attenzione le Arti Superiori, perché una scelta oculata ti metterà in condizione di compiere la tua missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso; non è necessario, anche se sarebbe vantaggioso, aver completato con successo le altre avventure di Lupo Solitario per portare a termine questa impresa di Grande Maestro Ramas.

Possa la luce di Ishir e Ramas guidare i tuo passi mentre cerchi di sconfiggere il re del Male e i suoi servitori.

Per Sommerlund e per i Ramas!

1

Il tuo viaggio oltre il Cancello dell'Ombra è freddo e solitario, ma lo sopporti senza timore, perché sai che Alyss sta vegliando su di te e sta usando i suoi poteri per farti tornare sano e salvo a casa. Mentre percorri il vuoto senza tempo, ricordi chiaramente gli ultimi momenti che precedettero il tuo balzo oltre il Cancello dell'Ombra e la tua fuga trionfante dalla sala del trono di Naar, il santuario più nascosto della sua roccaforte nel Pianeta dell'Ombra: Alyss che ti comanda di scappare mentre allo stesso tempo si impegna a respingere l'attacco frenetico del campione di Naar, Kekataag il Vendicatore. È stato il suo atto di generoso coraggio a permetterti di scappare, ma ciò ha anche lascito un marchio indelebile sulla tua coscienza. Ispirato dal suo coraggio, e consapevole del fatto che se al dio delle Tenebre deve essere impedito di mandare altri servitori del male sul Magnamund, devi riuscire a sottrargli la Pietra di Luna degli Shianti, decidi di tornare sul Pianeta delle Tenebre a riprendere la preziosa pietra del potere.

Dopo quella che a te sembra un'eternità, la nera oscurità dell'abisso viene illuminata da un vapore fosforescente punteggiato di lucciole luminose. Grumi di stelle sottili vorticano attorno a te fino a quando non vieni completamente avvolto da un bozzolo di luminescenza bianca abbagliante. Poi, all'improvviso, percepisci il terreno solido sotto i tuoi piedi ed emergi dalla luce per ritrovarti in piedi sotto una volta sotterranea umida e puzzolente.

Vai al **160**.

2

Ti getti in avanti e cadi nel tunnel adiacente pochi secondi prima che la gigantesca creatura-scarafaggio passi tuonando in una nube di polvere, tirandosi dietro una fila di vagoni: alcuni di questi sono vuoti, ma per la gran parte sono carichi di un minerale che irradia una luminescenza giallastra.

Se decidi di saltare su uno dei vagoni da carico mentre passa oltre l'incrocio, vai al **181**.

Se non vuoi saltare a bordo del vagone, vai al **158**.



3

Non appena la prima scarica di frecce sibila in aria, ti lanci dietro al grande Trono del Potere di Shamath. Qui ti accucci, il sangue che ti scorre veloce nelle vene, e ascolti il sibilo dei dardi e le grida dell'orda che si avvicina. Poi noti le strane acque della pozza che si trova a non più di una decina di metri di distanza dal trono. Oltre la pozza vedi i due enormi cancelli neri che dominano la parete più lontana della sala e d'*un tratto ti ricordi del testo nel* Tomo delle Tenebre. Quella è la Pozza del Dolore, oltre alla quale si trovano i Cancelli delle Tenebre, l'uscita da questo crudele regno. L'eccitazione per avere scoperto la via per fuggire di qui si spegne però al ricordo dell'altro particolare rivelato dal testo: devi far cadere il tuo sangue nella pozza per poter andartene.

Senza esitare troppo, ti pungi il dito contro la fibbia della tua cintura e lasci uscire poche gocce di sangue. Poi ti alzi e scatti verso la pozza. A pochi centimetri da essa, scuoti il dito, e nell'attimo in cui il tuo sangue colpisce la superficie della pozza, un'incredibile trasformazione ha luogo.

Per proseguire, vai al **300**.

4 *(fig. 1)*

La nebbia si condensa e dà vita a una colonna di luce baluginante. Adesso assomiglia alla fiamma di una grande candela, da cui però si irradia un freddo gelido. Dentro a questo fredda fiamma vedi un paio di occhi malvagi scintillare ipnoticamente. Qualche attimo più tardi, senti impulsi di energia che bombardano la tua mente, facendoti tremare e indietreggiare, mentre le tue innate difese cercano di erigere uno scudo protettivo: perdi 3 punti di Resistenza.

Percependo che il suo attacco ti ha indebolito, lo spirito di Cadak approfitta del vantaggio. Emette un comando psichico, e all'istante il tappeto di larve



(fig. 1) Il tappeto di larve striscia verso di te.

viscide avanza verso di te simile a una marea di vermi bubbonici.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **92**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **69**.

5

Sei sopravvissuto al primo attacco, ma il pericolo non è cessato. Fatte partire le lance, la prima fila di arcieri si sposta per lasciare spazio alla seconda. Con sguardo carico di fredda sfida fissi l'orda di mutanti spettrali e conti più di trenta frecce levate, pronte a scagliarsi di nuovo su di te al comando di Nza'pok: sono molte più di quante tu possa riuscire a scansare, ciò nonostante ti rifiuti di cedere o di mostrare qualsiasi segno di debolezza. Levi una preghiera a Ramas per avere protezione, e all'improvviso ti viene in mente una parte del testo che avevi letto nel Tomo delle Tenebre, in cui si diceva di un nome segreto che ha il potere di accecare Nza'pok se pronunciato ad alta voce. Questo nome potrebbe essere la chiave per la tua sopravvivenza, ma non hai tempo di estrarre il libro dallo zaino. Se vuoi usare questo nome segreto, devi cercare di ricordartelo a memoria.

Se pensi che il nome segreto per colpire Nza'pok sia *Hulka*, vai al **171**.
Se pensi che sia *Khula*, vai al **105**.
Se credi che sia *Lukha*, vai al **56**.

6

All'improvviso senti la voce di Alyss nella tua mente.

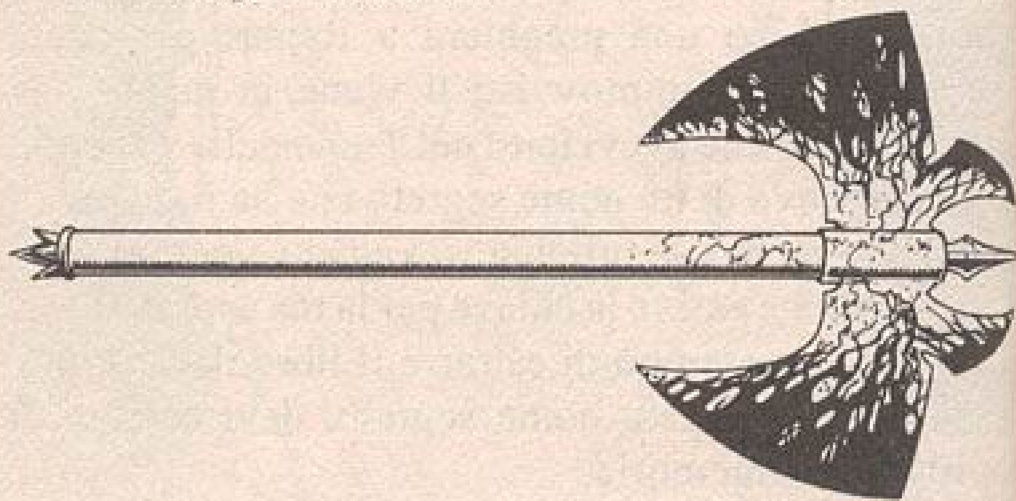
"Prendi l'ascia, Lupo Solitario" grida, "usa l'arma di

Kekataag per distruggere il potere che mi tiene prigioniera!"

Ubbidisci al suo comando e ti chini per raccogliere la potente ascia a due lame che giace sul pavimento, vicino ai resti fumanti del guerriero. Serri le mani attorno all'impugnatura, ma quando cerchi di sollevarla, scopri che è pesante in maniera sovrannaturale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 15 o più, aggiungi 1. Se è 8 o meno, togli 1.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **346**.
Se è 4 o più, vai al **12**.



7

Mentre ascolti il rumore che si sta facendo sempre più vicino, noti dei segni sulla polvere che copre il pavimento, tracce di numerose ruote di carro e altre impronte che non sei in grado di identificare. Le uniche impronte vagamente rassomiglianti a queste, ma molto più piccole, che hai già visto sono quelle dei millepiedi. Le tracce per terra hanno distratto la tua mente dal rumore che si sta avvicinando. Guardi lungo il tunnel e vedi una grande figura scura che procede ad altissima velocità. La sagoma occupa il tunnel quasi per intero.

Se decidi di aspettare che la 'cosa' sia più vicina per poterla identificare, vai al **141**.

Se decidi di trovare un posto dove nasconderti, vai al **266**.

8

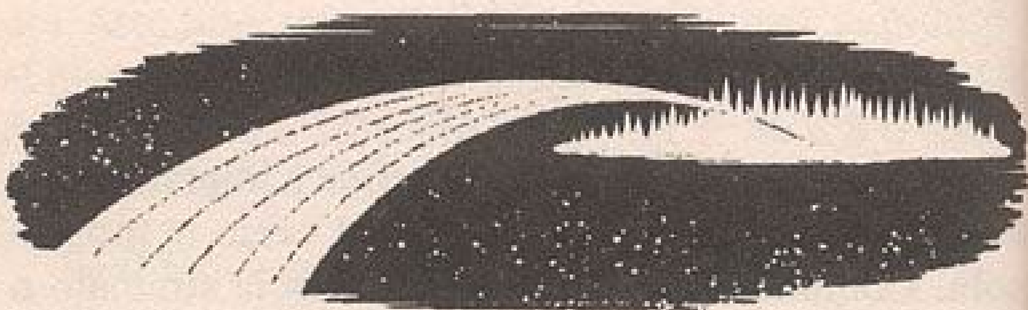
Servendoti della tua arma riesci infine a liberarti dalla melma densa e fumante e a dirigerti verso la montagnola. Comunque la fatica fisica ti lascia stremato e dolorante: perdi 5 punti di Resistenza. Inoltre, a causa del lungo tempo trascorso all'aperto, la pioggia ha danneggiato notevolmente i tuoi abiti e lo zaino, ormai pieno di buchi. Raggiunta la montagnola, ti fermi a riparare lo zaino prima che il danno diventi ancora più irreparabile, ma vedi subito che tre degli oggetti che possiedi sono andati ormai perduti (cancella dagli Oggetti dello Zaino gli oggetti annotati nelle prime tre caselle della lista).

I rami degli alberi coperti di spine di questa isola nella palude sono intrecciati e formano una barriera formidabile. Attraverso le cime congiunte riesci a scorgere una radura al centro della macchia d'alberi e, intensificando la vista, vedi anche parte di una rozza capanna di pietra. Estrai l'arma e ti apri un varco in mezzo all'intrico di rami fino a raggiungere la radura; qui scopri che la capanna è circondata per intero da un fossato colmo di un fango nero e gelatinoso la cui

superficie è percorsa da una miriade di impronte ani
mali. Percepisci che la capanna è vuota, balzi oltre i
fossato e ti ripari dalla pioggia acida.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e ha
raggiunto il rango di Gran Barone o più, vai al **269**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non ha
raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas
vai al **348**.



9

Aspetti con pazienza che il ponte sia completament
sgombero prima di cogliere l'occasione e scattare i
direzione della sponda opposta.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possie
di l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1 a
numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superior
del Fiuto, aggiungi 1. Se il tuo punteggio attuale d
Resistenza è 10 o meno, togli 2.

Se ora il totale è 4 o meno, vai al **241**.
Se è 5 o più, vai al **196**.

10

Nell'attimo in cui batti il decimo quadrato, delle scin-
tille color ambra circondano l'apertura come la scia d
una stella cometa, e tu percepisci che lo scudo magico
che proteggeva la botola sta lentamente scomparendo. Quando non avverti più la presenza di alcuna energia magica, ti sollevi nella botola e sali nel nido di fuoco.

Vai al **250**.

11

Pronunci le parole dell'incantesimo - *Rete* - e punti la tua mano destra contro la creatura all'attacco. Un getto di fibre appiccicose erompe dal tuo palmo ed avvolge la creatura, bloccandole la testa e le zampe in una sostanza collosa e facendola ruzzolare ai piedi della rampa di scale.

Mentre la creatura si dibatte nella trappola che hai originato, volgi la tua attenzione al portale e cerchi di trovare il modo per aprirlo. Servendoti delle tue avanzate facoltà Ramas, riesci a decifrare il testo runico a sufficienza per scoprire il codice segreto che ne assicura l'apertura. Fidando nelle tue capacità, premi una sezione della superficie, la quale si muove in avanti con un chiaro *clunk*. Qualche attimo più tardi, il portale cigola e si apre. Tu ti affretti oltre, sbattendo la porta alle tue spalle per impedire alla bestia affamata di seguirti.

Vai al **210**.

12

Sollevi l'ascia e avanzi fino a dove si trova il campo di forza che intrappola Alyss. Con un unico potente colpo mandi in pezzi la sua prigione magica. Il grido agonizzante di Naar echeggia tra i corridoi e le segrete di Dazganon. Quando l'urlo comincia a calare e a svanire, vedi con orrore un'orda di creature mostruose

fuoriuscire dalle pareti di fumo della sala e venirti addosso da ogni lato.

Vai al **52**.

13

Ti avvii verso Nza'pok e sollevi l'arma, deciso a liberare l'universo da questa orrenda creatura.

"Così periscano tutti quelli della tua specie" gridi, e con un unico colpo potente mozzi in due il corpo purulento. Dalle due metà della carcassa erompe del gas putrido che ti fa indietreggiare e coprirti la bocca e il naso. Il gas si dissipa rapidamente e, in pochi secondi i resti di Nza'pok e del suo amuleto si riducono in polvere.

Un grido collettivo di orrore si leva dall'orda distante nel momento in cui tu uccidi il loro capo. Temendo che la morte del loro capo li spinga a cercare vendetta, ti affretti lungo il sentiero che conduce tra le capanne dell'insediamento e poi giù verso la spiaggia coperta di sabbia ruvida. Qui un moletto primitivo costruito con del legno e delle ossa si protende nel mare grigio e denso. La costa è fiancheggiata da una fitta giungla da cui senti all'improvviso provenire delle grida infernali, che echeggiano quelle dell'orda. Scorgi delle ombre che si muovono tra gli alberi, e quando cerchi di mettere a fuoco le figure, una pioggia di frecce cade su di te. I proiettili volano in aria e poi esplodono non appena colpiscono il terreno. I tuoi sensi Ramas ti avvertono che un gran numero di arcieri si nasconde nella giungla, molti più di quanti tu possa mai sperare di riuscire a contrastare. Ansioso di andartene mentre ancora ce la puoi fare, ti affretti lungo la spiaggia verso il moletto, dove trovi ormeggiata una canoa per mare. Senza nemmeno guardarti indietro, entri d'un balzo nell'imbarcazione, togli la fune e cominci a pagaiare più in fretta che puoi.

Una volta certo di trovarti oltre il raggio delle frecce, cerchi di seguire la costa nel tentativo di trovare un luogo sicuro dove sbarcare, ma una foschia si leva dalle acque ed avvolge sia te che la canoa. A poco a poco la foschia si trasforma in una nebbia fitta come mai hai visto prima. Malgrado le tue avanzate facoltà di Ramas, non riesci a vedere niente e ben presto perdi il senso dell'orientamento.

Dopo molte ore scorgi una forma scura nell'acqua che a prima vista sembra un'isola lontana. Cominci a pagaiare verso di essa, ma mentre ti avvicini i tuoi sensi ti avvertono di un pericolo molto vicino. Inverti immediatamente la direzione di marcia, ma ormai è troppo tardi. Due finestrelle si aprono dalla forma scura, e una luce spettrale investe l'oceano avvolto dalla nebbia. Senti la canoa traballare violentemente mentre viene colpita da una potente corrente del mare: l'attimo dopo vieni risucchiato nelle fauci di un terribile mostro marino e inghiottito vivo.

Tragicamente, la tua vita e la tua missione si concludono qui.

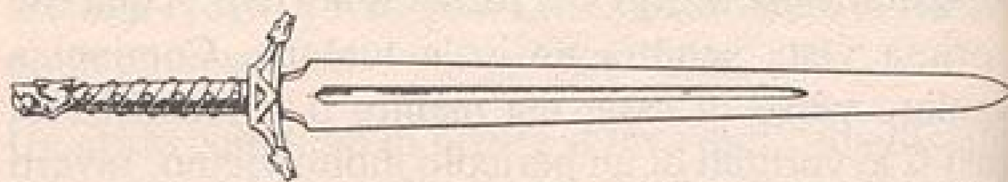
14

Con tuo grande sollievo, vedi che il dragone non sospetta più la tua presenza a bordo del carico. Solleva la testa e prosegue il volo in direzione delle costruzioni vicino al tempio principale. Dopo aver raggiunto questa zona molto trafficata, egli indugia in volo sopra

un'area di terreno liscio, punteggiato d'una decina d reti cariche che aspettano di venire scaricate dagl addetti ai lavori. Una squadra di quattro rettili guid l'atterraggio della tua rete, che ha luogo senza inci denti; poi la rete viene sganciata dalla cintura de dragone per mezzo di lunghi pali.

Dal tuo nascondiglio osservi il dragone che riprend il volo; quando i rettili si allontanano per badare ad u altro carico in arrivo, esci dalla rete e ti dirigi il più i fretta possibile verso il tempio.

Vai al **220**.



15

Malgrado il tuo tentativo di scansare le fiamme ch avanzano, queste ti feriscono alla schiena, scagliando ti all'indietro sul pavimento della sala.

Estrai un numero dalla tabella del destino (0=10). I numero che hai estratto corrisponde ai punti di Resi stenza persi a causa delle ferite riportate.

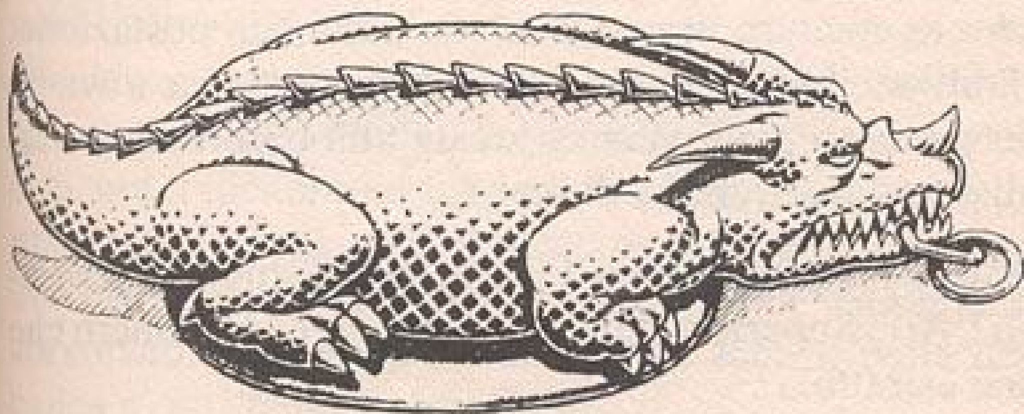
Ora sai che il signore della Rovina seduto sul trono d destra è Jantoor: ti alzi in piedi barcollando e gridi i suo nome segreto. La creatura si fa immediatament immobile. La vista del suo compagno paralizzato e l'improvvisa interruzione del contatto mentale fa ca dere nel panico l'altro Signore della Rovina, il qual impreca per l'ira. Con orrore, vedi le larve emerger dai recessi oscuri della sala. Mano a mano che avanzano, le larve aumentano di dimensioni.

Se vuoi salvarti dall'orda mostruosa, devi usare il nome segreto del Kunae che ancora sopravvive. Ma non hai tempo di consultare il Tomo delle Tenebre: devi cercare di ricordarti il nome a memoria.

Se pensi che il nome segreto sia *Rhunotar*,vai al **96**.

Se pensi che il nome segreto sia *Rhunadan*, vai al **311**.

Se pensi che il nome segreto sia *Rhunaguin*, vai al **289**.



16

Mentre precipiti nel vortice di vuoto del Cancello dell'Ombra, cerchi di tenere gli occhi concentrati su un lieve scintillio di luce che illumina l'oscurità immensa e senza fine di questo passaggio. Percepisci che il tuo viaggio in questo corridoio astrale viene guidato dal volere del consiglio riunito all'entrata del corridoio. Servendosi dei loro poteri psichici, i maghi stanno cercando di condurti oltre il labirinto di corridoi e canali che ti condurrà verso quel puntolino lontano di

luce. Capisci tutto ciò e cerchi di concentrare le tue facoltà di Ramas per aiutare i maghi nel loro generoso tentativo. Così facendo, riduci la tremenda fatica del viaggio.

Vai al **90**.

17

Mentre ridiscendi verso la base della colonna di luce, curi le ferite e le ustioni con le tue facoltà curative di Ramas, mentre pensi che sei stato proprio fortunato ad essere sopravvissuto alla tempesta di fuoco che sta battendo la superficie di questo regno. Decidi di evitare il lavas e, una volta raggiunto il piedistallo, vedi che la creatura non si è mossa dalla sua postazione. Trattieni il respiro, esci dall'ascensore di luce e avanzi in punta di piedi verso l'arcata alla base della torre, distante una trentina di metri.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **93**.
Se è 6 o più, vai al **235**.

18

All'improvviso capisci qual è l'identità del terzo spirito che occupa la sala. È Cadak - l'Arcidruido dei Celeresi - giurato nemico di Ramas e di tutti quelli che si alleano alla causa del Bene. Il suo corpo venne distrutto nel Magnamund cinque anni or sono, ma il suo spirito sopravvive qui, in questa sala puzzolente, legato in servitù eterna ai Signori della Rovina.

Il tuo cuore batte forte quando vedi una fantomatica sagoma sottile come la seta levarsi dalle costole della carcassa e scivolare verso di te come una nebbia sinistra. Mentre si avvicina, senti l'agghiacciante voce di Cadak invadere la tua mente: "Dal regno della morte i poteri della decadenza mi assicurano vendetta, Lupo Solitario!"

Se possiedi lo Scudo Ramas, vai al **249**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **4**.

19

I rampicanti che sopravvivono ai tuoi colpi mortali ben presto si ritirano tra il resto della vegetazione, e pochi minuti dopo la tua vittoria la giungla ritorna silenziosa come prima. Pulisci la tua arma contro un albero per liberarla dell'icore maleodorante e verdastro, poi ti incammini lungo il sentiero verso la spiaggia. Quando raggiungi il limitare della giungla, vedi una pattuglia di rettili dalle ali coperte di scaglie che sorvolano la linea costiera: si sono accorti della tua canoa e ora stanno cercando te.

Piuttosto che rischiare di venire scoperto da quelle creature dall'aspetto crudele, rimani nascosto sotto le foglie e torni nuovamente sul sentiero. Nel punto in cui eri stato costretto a fermarti a causa della cortina dei rampicanti-vampiro ora scopri che la via è libera e continui fino a quando raggiungi una vasta radura. Quest'area di terreno livellato è priva di alberi e fogliame, ma è punteggiata di strani frutti che assomigliano a degli ananas giganti. Oltre questi frutti riesci a vedere i resti di un insediamento parzialmente ricoperto dal muschio. Lasci con cautela la giungla, giri

attorno ai curiosi frutti e ti affretti oltre la radura verso una statua accucciata tra le rovine. La statua è fatta di uno scuro minerale lucido e ha le sembianze di una misteriosa bestia predatrice che a te ricorda una iena, dotata però di un'enorme mandibola da cui sbucano un paio di zanne lunghe e affilate. Tra le due zampe anteriori della statua vedi una rampa di scalini di pietra che scendono verso una porta aperta. Percepisci ondate di energia provenienti da qualche luogo oltre la porta buia, ma non riesci a capire quanto in profondità si trovi la fonte di tale potere.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e desideri servirtene per oltrepassare sotto forma di spirito la porta e scoprire cosa si trova al di là di essa, vai al **76**.

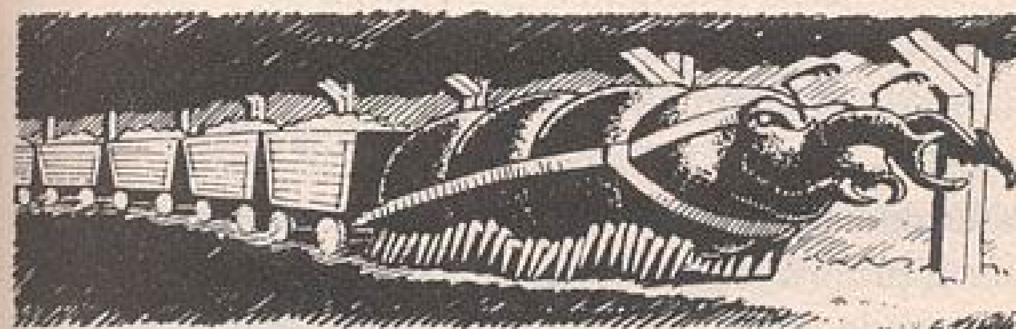
Se non possiedi quest'Arte Superiore, o preferisci non usarla, vai al **177**.

20

Sei stato saggio a non fidarti della richiesta di perdono di Cadak: era un trucco. Percependo che tu hai intuito l'inganno, l'entità-spirito di Cadak si infuria. Grugnisce e impreca, ed ecco che l'anello si trasforma immediatamente in un enorme verme coperto di scaglie. Questa creatura è priva di occhi, ma possiede un'enorme bocca dotata di zanne affilatissime che si apre e si chiude come quella di un cane affamato. Estrai l'arma, la sollevi e, in un batter d'occhio, infliggi al verme un potente colpo che lo squarcia da capo a coda. Lo spirito di Cadak emette un ululato malvagio, come se la distruzione del verme l'avesse ferito profondamente. Il suo spirito svanisce rapidamente fino a quando tutto ciò che rimane non è altro che l'eco lamentosa del suo pianto di dolore e frustrazione.

Rinvigorito dalla tua vittoria, volgi la tua attenzione all'enorme carcassa che domina la sala. Sei deciso a trovare una via per andartene da questa spelonca puzzolente e sai che la risposta al tuo problema si trova lì da qualche parte. Stai avanzando verso i resti in putrefazione quando un'altra pericolosissima minaccia alla tua vita si materializza all'improvviso.

Vai al **228**.



21

Automaticamente le tue difese mentali si serrano a proteggere l'essenza stessa del tuo cervello, ma la velocità e l'intensità dell'attacco minacciano di penetrare le tue difese. Quanto la tua armatura fisica riuscirà a reggere dipende dalle tue precedenti esperienze di combattimento psichico.

Se sei un Cavaliere del Sole o meno, vai al **187**.

Se hai raggiunto un rango tra quello di Gran Barone e quello di Signore del Sole, vai al **219**.

Se il livello di addestramento raggiunto è Gran Coronato o più, vai all'**82**.

22

La vista inattesa del tuo viso riempie la Demonessa Shamath di furia cieca. Nella sua ira, essa espelle una massa di energia psichica da cui, grazie alle tue Arti Ramastan della Divinazione, sei in grado di distinguere decine di vivide immagini. Sono i ricordi di Shamath di ciò che le è accaduto dopo il suo fallito tentativo di risurrezione del Signore delle Tenebre Vashna dagli abissi del Maakengorge.

Dal collage di immagini, deduci che la tua distruzione del Cancello dell'Ombra del Maakengorge costrinse la Demonessa Shamath a fare ritorno nel Pianeta delle Tenebre. Come punizione per il suo fallimento, Naar imprigionò Shamath e comandò alla nemica giurata di questa - Avavae la Tormentatrice - di rovinare la sua bellezza. Assicuratosi che la demonessa avesse pagato per il proprio errore, Naar le permise di ritornare nel suo regno dove, da allora, la sua rivale ha continuato a tormentarla.

L'apparizione del tuo viso nella pozza ha riportato alla memoria di Shamath questi ricordi, ma l'ha anche messa in allerta riguardo la tua presenza nella sua Sala del Trono. Passata la furia, percepisci che la demonessa sta comunicando telepaticamente con i suoi luogotenenti. All'improvviso, tutti e tre fissano nello stesso istante la colonna dietro cui ti sei nascosto, e il tuo sesto senso ti avverte che essi stanno per lanciare un attacco psichico congiunto.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano, vai al **267**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **335**.

23

Per ore ed ore segui il tunnel, che avanza, sale e scende per rampe e scale a chiocciola e attraversa un incredibile labirinto di spelonche, stanze con il soffitto a volte, e ambienti enormi. Nel corso del tuo viaggio in questo mondo nascosto vedi molte cose davvero impressionanti: cave sotterranee, fornaci accese, armerie, luoghi in cui si forgiano ogni tipo di arma, mulini d'acciaio e fosse colme di lava incandescente. Veri e propri eserciti di umanoidi dalla pelle grigia sono impiegati in queste officine a produrre senza sosta armi di guerra e distruzione.

In una vasta sala ti fermi ad osservare una legione di queste creature intenta ad orientare e controllare il potere vulcanico che si trova nel cuore di questo regno. Attraverso un sistema di tubi e camini, la lava viene deviata per mettere in moto le ruote giganti e per riscaldare enormi contenitori pieni di fluidi velenosi. Gli operai, sebbene simili per dimensioni ed aspetto ai guerrieri Drakkar, sembrano privi di volontà e non si accorgono della tua presenza. È come se fossero stati trasformati in automi privi di mente, programmati semplicemente per portare a termine il proprio lavoro senza prestare attenzione a ciò che accade attorno a loro.

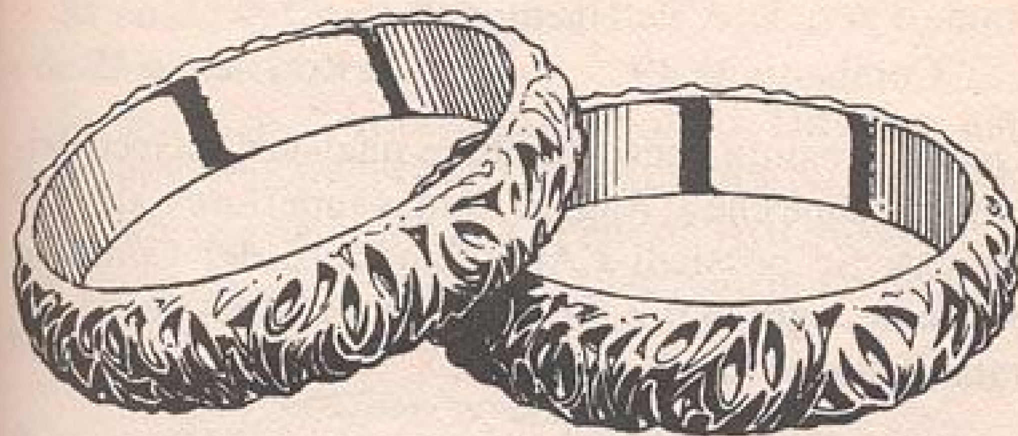
Lasci la sala e imbocchi una rampa di scale a chiocciola che sale per centinaia di metri nella roccia solida fino a un'enorme apertura. Percepisci la presenza di un essere vivente e lasci che i tuoi istinti Ramas ti

aiutino a identificarlo. Entri in un tunnel alla tua destra e lo segui fino a raggiungere un passaggio più ampio, le cui pareti sono decorate con scene spettacolari di guerra e distruzione. Migliaia di truppe combattono in una parata interminabile di guerre in panorami di centinaia di mondi diversi. In ciascuna delle scene il tema e l'esito finale sono sempre gli stessi: la vittoria delle forze superiori del Male sulle armate inferiori del Bene. Questa turpe celebrazione del male ti infuria, ma controlli la tua rabbia e te ne servi per rimanere ancora più all'erta. Percepisci che da qualche parte alla fine di questo passaggio si trova la creatura vivente, ma non conoscendo la natura di ciò che troverai laggiù, prosegui con estrema cautela.

Il passaggio finisce in una vasta sala, dove uno stretto ponte di roccia attraversa un vuoto enorme e conduce ad un cancello che si trova dall'altra parte, a circa trecento metri di distanza. Il cancello e ciò che lo circonda sono stati costruiti in modo da rassomigliare alle fauci spalancate di un gigantesco dragone, e il ponte di pietra è intagliato in modo da sembrare la lingua del dragone. Una luce bianco-azzurra, debole e irregolare, proviene dal cancello-dragone: evidentemente, quella è l'uscita dal regno sotterraneo. Emozionato per la scoperta appena fatta, sali sullo stretto ponte e cominci ad avanzare verso l'estremità opposta il più velocemente possibile. Da entrambi i lati del ponte si spalanca un vuoto nero e apparentemente senza fine. Cerchi di non guardare in basso, perché la vista di quella fossa infinita ti fa correre brividi di paura lungo la spina dorsale.

Ti trovi più o meno al centro del ponte quando all'improvviso un'apparizione scura e terrificante si materializza davanti al cancello. La tremenda visione ti costringe a bloccarti di scatto.

Vai al **200**.



24

Stai per farti strada tra la vegetazione quando noti qualcosa di molto strano: i rampicanti tremano leggermente, come se fossero impauriti. Tiri indietro l'arma con cura per spostare le liane, ma senti qualcosa di molto strano: dal fitto fogliame sovrastante si leva un rumore fortissimo, simile a quello di una scrosciante pioggia tropicale. Come in risposta a quel rumore, la massa di rami e liane si leva e frusta l'aria con incredibile ferocia, costringendoti a indietreggiare lungo il sentiero di fronte ai suoi colpi potenti: perdi 3 punti di Resistenza. Capisci che non si tratta affatto di liane, bensì di creature vive ed ostili.

Sotto il mantello di muschio che le ricopre, le piante nascondono centinaia di piccoli aculei vuoti capaci di ridurre la carne a brandelli. Una di esse passa vicino al tuo viso, e tu colpisci mozzandola in due. La pianta emette una sorta di squittio acuto e poi si ritira, lasciandosi dietro una scia di liquido denso e verdastro.

Come animate dal grido della compagna, le altre piante avanzano verso di te simili a serpenti verdi, strisciando con sempre maggior tenacia. Devi combattere..

Haemodyl:
Combattività 49 Resistenza 45

Queste creature sono immuni a qualsiasi attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas superiore e al Laser Ramas. Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, aggiungi 2 alla tua Combattività per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **19**.

25

Purtroppo quando sei a metà del ponte uno dei lavas ti vede, dà l'allarme a due suoi compagni e tutte e tre le creature calano a bloccarti l'uscita. Le loro grida attraggono un'altra decina di lavas e dragoni, e mettono in allarme i rettili che stanno guardando oltre il parapetto. Ad un comando gridato, ti si serrano attorno a circolo e ti attaccano senza pietà con le lance e i tridenti. Combatti con incredibile valore, ma loro sono in troppi, e alla fine soccombi.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sul Ponte del regno di Huan'zohr.

26

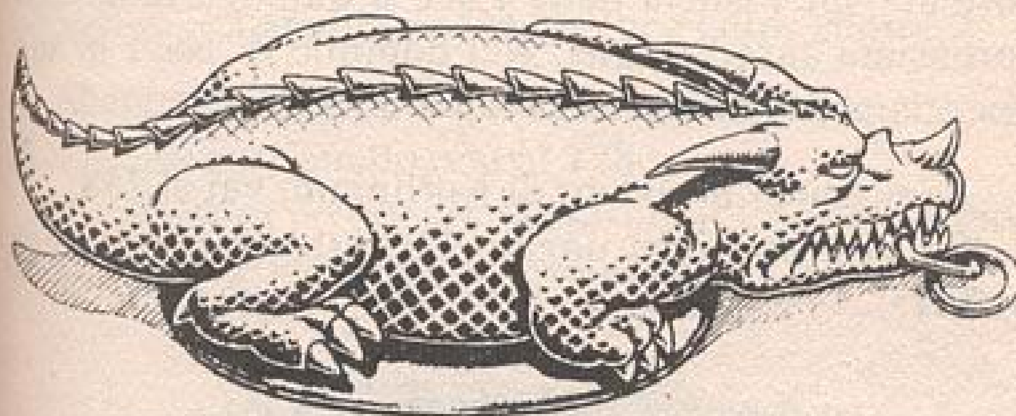
Percorri con lo sguardo il corpo del tuo avversario e non scorgi nemmeno un centimetro non protetto dall'armatura. Il pensiero di dover affrontare un guerriero del genere qui, su questo stretto ponte, ti riempie di terrore. Sarebbe meglio impiegare le tue facoltà Ramas per sconfiggere l'automa a distanza.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-magic e desideri usarla, vai al **294**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **135**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e hai raggiunto il rango di Gran Coronato Ramas, vai al **98**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o non hai raggiunto il livello d'addestramento richiesto, vai al **224**.



27

Rimoah ti conduce verso un tavolo che si trova all'entrata della sala dove Lord Ardan sta sistemando con cura degli artefatti su un lenzuolo di seta scarlatta, dopo di che ti invita a ispezionare questi oggetti curiosi. Lancia un'occhiata alla tua cintura e sorride quando vede l'elegante elsa della Spada del Sole che fuoriesce dal fodero.

"Be', vedo che non avrai bisogno alcuno di altre armi, Grande Maestro. Di certo non può esservi arma più adatta per sconfiggere e uccidere le orrende creature al servizio del dio delle Tenebre di quella che già possiedi: la Spada del Sole".

"Sì" commenta Ardan, "è vero. La tua spada divina può liberarsi di qualsiasi creazione di Naar. Può persino possedere abbastanza potere per distruggere lo stesso dio delle Tenebre!"

Le parole di Lord Ardan ti sollevano lo spirito. Ti è di conforto sapere che possiedi almeno un'arma sicura da usare contro gli orrori che forse dovrai fronteggiare nel corso della tua ricerca della Pietra di Luna.

"È una splendida lama" dice Rimoah, "ma assicurati di usarla con la massima discrezione, poiché essa fu forgiata sul Pianeta della Luce e quindi irradia una fortissima aura benigna. Nel dominio di Naar la sua energia potrebbe attrarre attenzioni indesiderate".

Se possiedi il Fodero di Korlinium, vai al **258**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **341**.

28

La tua abilità e rapidità hanno devastato le larve. Ne hai uccise più di metà e hai costretto quelle che ancora erano in vita a cercare rifugio nei recessi ombrosi della sala. Percepisci anche che la tua vittoria sui viscidi vermi ha indebolito di molto lo spirito di Cadak. Stai per approfittare della situazione e lanciare tu stesso un attacco quando all'improvviso senti qualcosa di inaspettato.

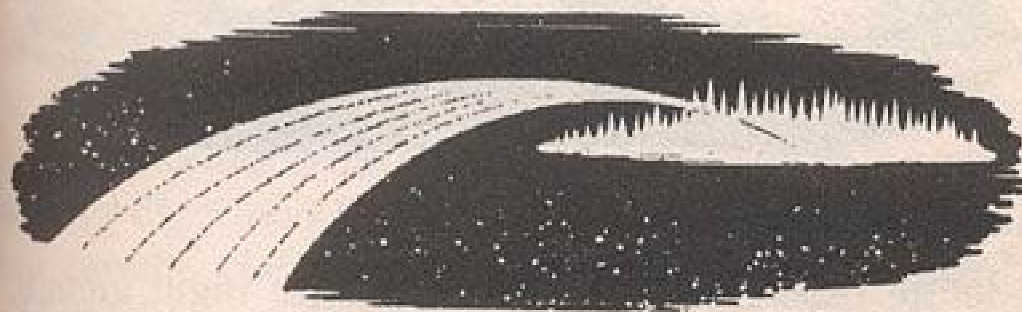
"Perdonami e risparmiami, Lupo Solitario" ti implora la voce di Cadak nella tua mente. "Rinuncio al mio passato malvagio. Perdonami, e così la morte potrà liberare il mio spirito dalla schiavitù del Male. Permettimi di avere salvezza, e io ti aiuterò a scappare dal regno di Kunae".

Le larve, indietreggiando come una marea, hanno rivelato la presenza sul pavimento di un anello luminescente.

"Prendi l'anello, Lupo Solitario. Prendi l'anello e concedimi il perdono. Con quell'anello potrai lasciare la sala attraverso il Tunnel del Wyrm".

Oltre lo spirito di fiamma di Cadak puoi vedere le costole della carcassa. L'ombra semi-circolare che le occupava ora emette una calda luce color ambra.

Se decidi di perdonare lo spirito di Cadak e decidi di raccogliere l'anello, vai al **128**.
Se rifiuti di perdonare lo spirito di Cadak e decidi di non raccogliere l'anello, vai al **20**.



29

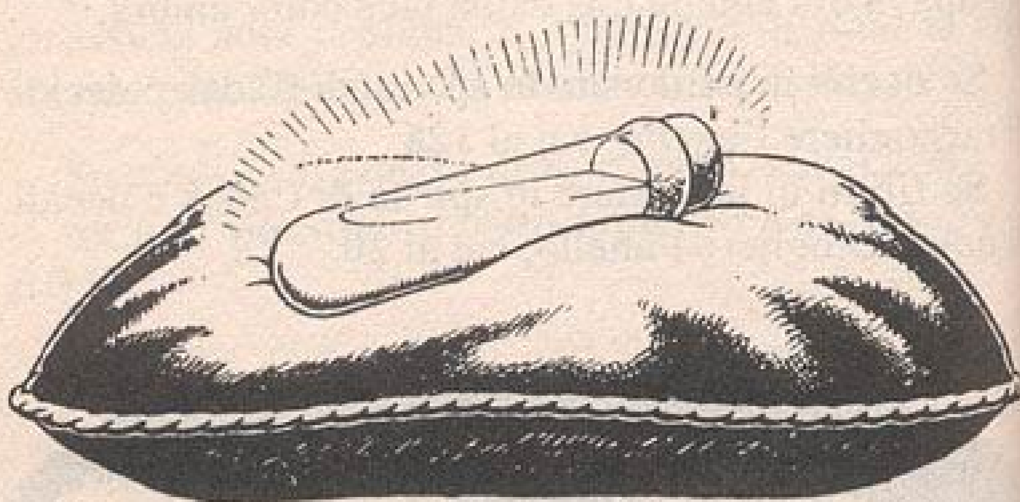
Mentre sferri il colpo fatale, Kekataag emette un grido che scuote le fondamenta di Dazganon. Il suo corpo si schianta a terra e si disintegra in un mucchio di polvere e metallo arrugginito. Dal cuore di questo ammasso si leva un vapore scuro che viene risucchiato dalle pareti porose della sala. Percepisci che si tratta dello spirito sconfitto del guerriero, che per il suo fallimento è stato

condannato da Naar alla dannazione delle altre anime malvagie e perdute nella Pianura della Disperazione.

Sei sia esausto che esaltato per la tua vittoria, ma non è ancora giunto il momento di rilassarti e celebrare il tuo trionfo. Percepisci che Naar è furibondo perché hai sconfitto il suo campione, e riesci a sentire la sua ira crescere sempre di più.

Se possiedi la Spada del Sole o la Skarn-Ska, vai al **108**.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al **6**.



30

Mentre osservi le fauci feroci dei tre ragni giganti, ringrazi mentalmente il tuo amico Banedon, il Capo della Corporazione, per averti insegnato questo prezioso incantesimo. Comunque, una delle limitazioni è che puoi levitare solo verticalmente, non orizzontalmente.

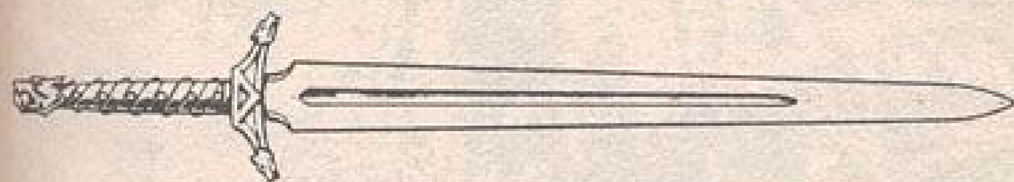
Gli effetti dell'incantesimo si esauriscono, e tu ti ritrovi a discendere proprio in mezzo ai tre ragni giganti. Tocchi terra e subito estrai l'arma per difenderti dall'attacco delle creature.

Avagnid:

Combattività 48 Resistenza 40

Queste creature sono immuni ad ogni forma di attacco psichico, ad eccezione del Raggio Ramas superiore. Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, puoi aggiungere 2 al tuo punteggio di combattività per la durata di questo scontro.

Se vinci questo combattimento, vai al **316**.



31

Con tuo grande sollievo, vedi che il dragone non sospetta più la tua presenza a bordo del carico. Solleva la testa e prosegue il volo in direzione delle costruzioni vicino al tempio principale. Dopo aver raggiunto questa zona molto trafficata, egli indugia in volo sopra un'area di terreno liscio, punteggiato d'una decina di reti cariche che aspettano di venire scaricate dagli addetti ai lavori. Una squadra di quattro rettili guida l'atterraggio della tua rete, che ha luogo senza incidenti; poi la rete viene sganciata dalla cintura del dragone per mezzo di lunghi pali.

Dal tuo nascondiglio osservi il dragone che riprende il volo; quando i rettili si allontanano per badare all'arrivo di un altro carico, esci dalla rete e ti dirigi il più in fretta possibile verso il tempio.

Vai al **220**.



(fig. 2) Gli zombi-umanoidi avanzano verso di te.

32 *(fig. 2)*

Le creature in testa al gruppo di zombi ringhiano come lupi affamati e si lanciano verso l'entrata del tuo nascondiglio. Affronti il loro attacco con una serie di colpi micidiali che fa volare via dalle spalle scheletriche i teschi macilenti e ghignanti. Le teste cadono a terra, ma dall'apertura nel terreno fuoriescono altre creature che si avventano su di te. Con le loro mani fortissime e simili ad artigli esse ti afferrano le braccia, mentre tu ti dibatti con violenza per liberarti dalla legione dell'incubo.

Mutanti del caos:

Combattività 45 Resistenza 37

Questi zombi sono immuni a qualsiasi forma di attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **129**

33

Estrai il libro dallo zaino e scorri le pagine vuote e scintillanti fino a quando non trovi le due che hanno cambiato colore e consistenza. Un grumo di lettere rosso ruggine sono racchiuse entro i neri bordi runici che delimitano i due fogli di pergamena color crema. Ancora una volta, servendoti delle tue Arti Ramastan, sei in grado di studiare il testo complesso e decifrare il suo significato.

Esso ti racconta di Zantaz - il Signore della Fossa - i cui molti titoli comprendono quello di Mietitore dell'Oscurità, Armatore delle Legioni Malvagie e Guardiano del Cancello di Dragonflame. Zantaz presiede un 'regno sotterraneo di roccia, ferro, acciaio e fiam-

ma, e tra i suoi vari compiti eterni cui è stato destinat da Naar c'è quello di forgiare armi per i campioni de male. Zantaz non ha alcun nome segreto, ma riesci tradurre il testo che ti rivela come potrai lasciare il su regno. Non è una lettura piacevole. Il testo rivela ch chiunque voglia andarsene da questo regno, dev 'sconfiggere Zantaz in un duello mortale e lanciare i suo corpo nella Fossa di Dragonflame, da dove egl rinascerà'. Soltanto dopo aver provato il tuo onore i combattimento con Zantaz farai in modo che 'il Car cello di Dragonflame ceda la degna vittoria'. Il nom 'Zantaz' suona vagamente familiare: sei sicuro d averlo già sentito. Mentre prosegui nella lettura, ch elenca le azioni crudeli perpetrate da Zantaz, ti ricord improvvisamente dove hai già sentito quel nome. Mol ti anni or sono, quando eri ancora un novizio al mona stero Ramas, il tuo vecchio tutore - Falco della Tem pesta - tenne una lezione sui Guerrieri Drakkar, l razza di barbari umanoidi la cui conquista del Magna mund Settentrionale aveva preceduto la salita al pot re dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Zantaz er il nome del dio-guerriero adorato dai Drakkar.

Il ricordo di quella lezione ti rende un po' inquiet perciò chiudi il tomo e lo rinfili nello zaino. Percepisc che la Pietra di Luna non si trova in questo regn sotterraneo, perciò decidi di scappare da qui prima ch puoi. Ma per fare ciò, sembra proprio che tu debb trovare e sconfiggere Zantaz, il dio-guerriero de Drakkar.

Ti alzi in piedi e prosegui lungo il tunnel che conduc fuori dalla caverna vuota. Prosegui lungo il passaggi per diversi metri fino a quando non arrivi a un incroci dove un altro tunnel, che proviene da destra, si congiunge a quello in cui ti trovi. Con cautela percorri con lo sguardo il nuovo passaggio a destra e a sinistra, e noti che a destra, circa venti metri più avanti, si trova un'arcata aperta. Sebbene tu non percepisca la presenza di alcun essere vivente, l'angolo da cui stai osservando e l'oscurità non ti permette di capire che cosa si trovi al di là dell'arcata. Verso sinistra il tunnel finisce in un fondo cieco.

Se decidi di scoprire cosa si trova oltre l'arcata, vai al **260**.

Se preferisci ignorare l'arcata e proseguire l'esplorazione del tunnel principale, vai al **23**.

34

La tua rapida costruzione di una barriera difensiva mentale devia gran parte dell'attacco psichico combinato rivolto verso di te. Comunque, uno dei fasci di Shamath penetra le tue difese, danneggiando la tua essenza mentale: perdi 2 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **54**.

35

Ti volti e cominci a correre verso il sentiero, scansandoti e zigzagando nel tentativo di evitare le frustate dei rampicanti. Attraverso il fitto sottobosco riesci a vedere la spiaggia più avanti, ma prima che tu riesca a raggiungerla, vieni scaraventato a terra dall'attacco di un rampicante che si abbatte sulla tua schiena e poi si attorciglia attorno al tuo piede. Un dolore lancinante ti esplode nella gamba mentre ti dibatti per liberarti: perdi 2 punti di Resistenza.

Sotto il mantello di muschio che copre le piante, ess
nascondono aculei affilatissimi che sono penetrati i
profondità nella tua carne. Le facoltà risananti di R
mas contrastano immediatamente i batteri mortali de-
gli aculei, ma non riescono a frenare il sangue, che l
rampicante ti risucchia come se fosse un vampiro.

Se possiedi la Spada del Sole o la Skarn-Ska, va
al **193**.

Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Special
vai al **261**.

36

Mentre il Ghazoul emette l'ultimo respiro, ti allontan
dalla carcassa sanguinante, volgi la tua attenzione a
portale e cerchi di trovare il modo per aprirlo. Server
doti delle tue avanzate facoltà Ramas, riesci a decifra
re il testo runico a sufficienza per scoprire il codic
segreto che ne assicura l'apertura. Fidando nelle tu
capacità, premi una sezione della superficie, la qual
si muove in avanti con un chiaro *clunk!*. Qualch
attimo più tardi, il portale cigola e si apre. Tu ti affret
oltre, prima che la porta si chiuda alle tue spalle co
un forte rimbombo.

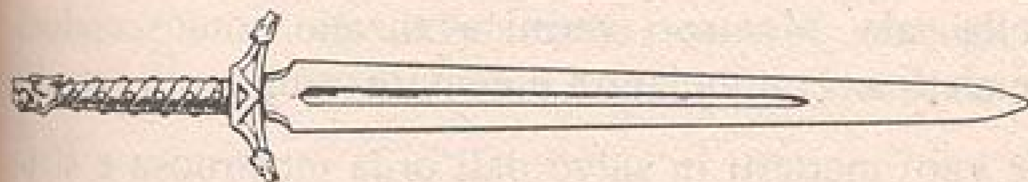
Vai al **210**.

37

Indietreggi rapidamente nella foresta di fiamme e pre
ghi Ishir e Ramas che le tue arti e le tue capacità d
mimetizzazione riescano a nasconderti allo sguardo d
Tzor.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tu
punteggio attuale di Resistenza è 16 o più, aggiungi
al numero che hai estratto. Se la tua Resistenza è a 10 o meno, togli 1.

Se il totale ora è 2 o meno, vai al **262**.
Se è 3 o più, vai al **338**.



38

Ti concentri su un grumo di insetti attaccati al fianco dell'alveare e i tuoi sensi Ramas ti dicono che queste creature sono guidate da comandi psichici provenienti da dentro la loro tana a forma di pera. Il che ti fa sospettare che esse possano essere suscettibili a comandi mentali.

Se possiedi il Laser Ramas e hai raggiunto il rango di Signore del Sole o più, vai al **247**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e hai raggiunto il rango di Barone del Sole o più, vai al **178**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o non hai raggiunto questi livelli dell'addestramento Ramas, vai al **101**.

39

Riesci a schivare il fascio di fuoco che avanza, il quale si schianta contro il metallo verde del portale d'entrata della sala.

Consapevole del fatto che il Signore della Rovina che siede a destra è Jantoor, ti alzi in piedi e gridi il suo

nome segreto. Immediatamente la creatura diventa immobile. La vista della sua figura paralizzata e l'improvvisa interruzione del contatto mentale getta nel panico e nella confusione l'altro Kunae. In un furore cieco questi impreca, e subito, con tuo grande orrore, vedi il tappeto di larve emergere dai recessi ombrosi della sala. Mentre i vermi avanzano contorcendosi verso di te, cominciano a diventare sempre più grandi.

Se vuoi metterti in salvo dall'orda mostruosa e strisciante, devi pronunciare il nome segreto del restante Kunae, ma non hai il tempo di consultare il Tomo delle Tenebre: devi cercare di ricordartelo a memoria.

Se pensi che il nome segreto sia *Rhunotar*, vai al **96**.

Se pensi che il nome segreto sia *Rhunadan*, vai al **311**.

Se pensi che il nome segreto sia *Rhunaguin*, vai al **289**.

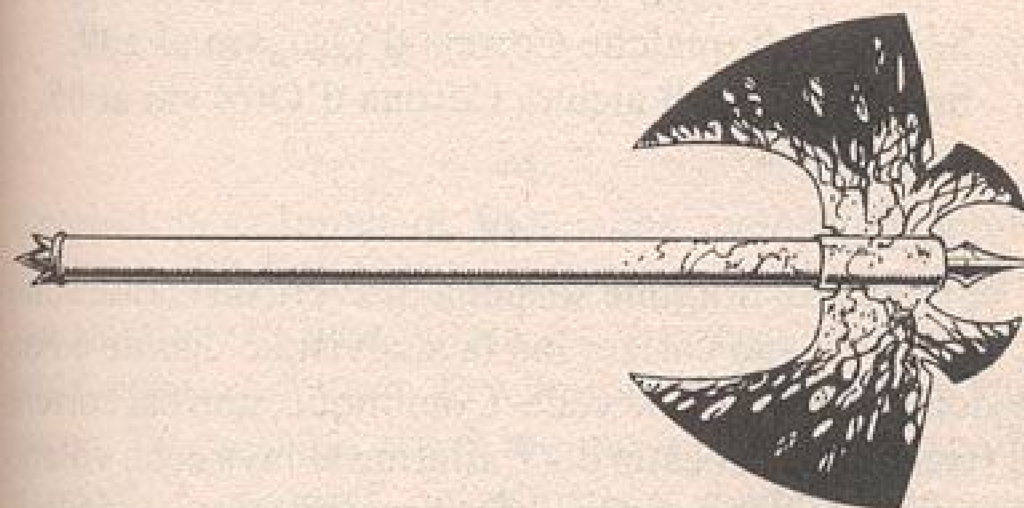
40

Vedi Alyss seduta a gambe incrociate all'interno del campo di forza, il viso emaciato e le membra che mostrano chiaramente il prezzo da lei pagato per la continua resistenza al re delle Tenebre. Nonostante l'aspetto fisico patito, capisci che il suo spirito è ancora forte e che la Pietra di Luna degli Shianti è ancora in suo possesso.

Ti concentri sul campo di forza e deduci che Naar, non essendo stato in grado di sconfiggere Alyss in combattimento, ha preferito chiuderla in questa cella apparente allo scopo di impedirle di servirsi della Pietra di Luna per erigere un altro Cancello dell'Ombra attraverso cui scappare. Il Signore del Male si è accontentato di assistere all'indebolimento di lei con la speranza che un giorno Alyss non sia più in grado di resistere ai suoi attacchi. Ti concentri su Alyss e capisci che è pericolosamente vicina al punto di rottura. Spinto dal desiderio di aiutarla, e dalla vista della Pietra di Luna, che Alyss tiene posata in grembo, ti muovi rapidamente verso l'entrata del Santuario di Naar.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai al **192**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **324**.



41

Intensifichi la vista e ti concentri sulle rune che decorano il pavimento. Sono simili a quelle che hai visto sul portale all'entrata del labirinto sotterraneo e senti il battito del cuore farsi sempre più veloce quando ne decifri il significato:

"Oh voi che entrate nella Sala dei Kunae, rinunciate ad ogni falsità e ad ogni trucco perché la vostra arte è trasparente sotto il nostro sguardo. Rendete omaggio

ai Signori della Rovina e della Decadenza, altrimen
la vostra anima verrà divorata dall'insaziabile orda d
Nemagog. Mettete dell'oro all'interno del circolo pe
esaudire i vostri desideri; del metallo grezzo al di fuor
affinché il vostro fato venga sigillato".

Con grande cautela, attraversi il pavimento per esami-nare la superficie scolpita del portale, e dopo una lieve spinta capisci che il portale è chiuso a chiave. Sper che le rune che ricoprono questo grande portale d metallo ti rivelino come possa essere aperto, ma co tuo disappunto esse non fanno altro che elencare l orrende azioni compiute dai Kunae. Poi scopri tr piccole rientranze: una circolare, una quadrata e un triangolare.

Se possiedi qualche Corona d'Oro, vai al **109**.
Se non possiedi alcuna Corona d'Oro, vai al **65**.

42

Capisci che il dragone sospetta di avere un clandestin a bordo del suo carico, ma la sua vista è debole e no è sicuro di quello che vede. Comunque, non osi correr il rischio che la bestia dia l'allarme ai lavas che volan lì vicino. La loro vista è infatti molto acuta e ti indivi-duerebbero senza dubbio. Fai presto ricorso alle tu innate facoltà di mimetizzazione nel tentativo di tene-re nascosta la tua presenza.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tu punteggio attuale di Resistenza è 10 o meno, togli 1 a numero che hai estratto. Se è 20 o più, aggiungi 1.

Se ora il totale è 4 o meno, vai al **148**.
Se è 5 o più, vai al **14**.

43

Con la schiena contro la parete della fossa, reciti rapidamente le parole dell'incantesimo dei Regni Antichi - *Scudo* - mentre tracci un circolo nell'aria sopra la tua testa. Nza'pok grugnisce l'ordine ai suoi servitori, e immediatamente una pioggia di lance cade su di te. La maggior parte delle armi si infrangono contro la barriera invisibile che hai appena creato, ma alcune di esse rimbalzano sulla parete della fossa e le loro punte ti feriscono la pelle.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è 4 o meno, vai al **312**.
Se è 5 o più, vai al **277**.

44

Colpisci la colonna di fuoco che avanza, la quale intercetta di piatto la tua spada magica. Vi è un lampo intensissimo di luce dorata mentre senti che una potente scarica elettrica fa vibrare ogni nervo del tuo corpo. Tu prosegui con il tuo movimento della spada e mandi la fiamma del Kunae a sbattere con uno schianto fragoroso contro la parete lontana.

Consapevole del fatto che il Signore della Rovina che siede a destra è Jantoor, ti alzi in piedi e gridi il suo nome segreto. Immediatamente la creatura diventa immobile. La vista della sua figura paralizzata e l'improvvisa interruzione del contatto mentale getta nel panico e nella confusione l'altro Kunae. In un furore cieco questi impreca, e subito, con tuo grande orrore, vedi il tappeto di larve emergere dai recessi ombrosi



(fig. 3) I rampicanti-vampiro ti circondano.

della sala. Mentre i vermi avanzano contorcendosi verso di te, cominciano a diventare sempre più grandi.

Se vuoi metterti in salvo dall'orda mostruosa e strisciante, devi pronunciare il nome segreto del restante Kunae, ma non hai il tempo di consultare il Tomo delle Tenebre: devi cercare di ricordartelo a memoria.

Se pensi che il nome segreto sia *Rhunotar*, vai al **96**.

Se pensi che il nome segreto sia *Rhunadan*, vai al **311**.

Se pensi che il nome segreto sia *Rhunaguin*, vai al **289**.

45

Con tuo disappunto, capisci che il dragone non risponde ai tuoi comandi psichici. Non mette in allarme i suoi compagni, come temevi tu, ma preferisce ridurre l'altitudine del suo volo, e piuttosto che proseguire verso l'area delle costruzioni, si dirige verso un ammasso di rocce e case abbandonate a pochi metri dal bordo della gola.

Vai al **161**.

46 *(fig. 3)*

Sotto il mantello di muschio che le ricopre, le piante nascondono centinaia di aculei vuoti capaci di ridurre la carne a brandelli. Esse frustano l'aria con violenza inaudita a pochi centimetri dal tuo viso, costringendoti a tuffarti di lato per non essere ferito. Estrai l'arma e colpisci, mozzando in due uno dei rampicanti, che emette una sorta di squittio acuto e poi si ritira, lasciandosi dietro una scia di liquido denso e verdastro.

Come animate dal grido della compagna, le altre piante avanzano verso di te simili a serpenti verdi strisciando con sempre maggior tenacia. Devi combattere..

Haemodyl:

Combattività 49 Resistenza 42

Queste creature sono immuni a qualsiasi attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas superiore e al Laser Ramas. Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, aggiungi 2 alla tua Combattività per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **19**.

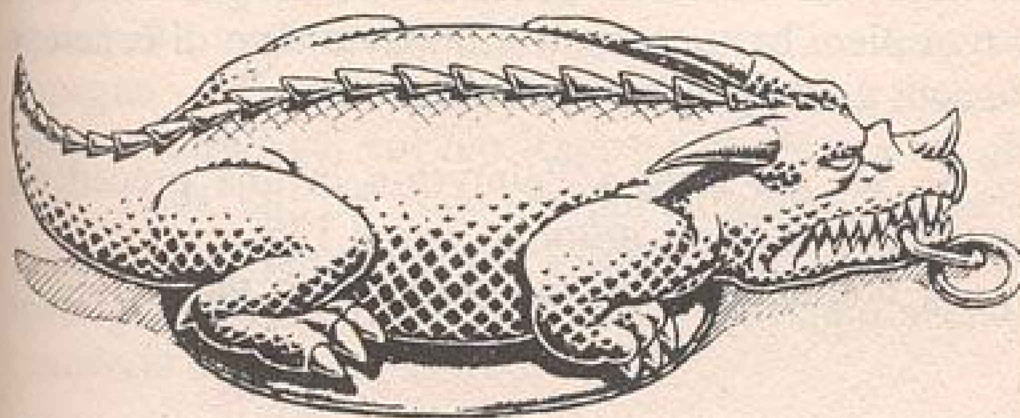
47

I sette cavalieri si tengono a dovuta distanza, anche se si avvicinano a sufficienza per soddisfare la propria curiosità, prima di voltare i cavalli e scomparire nel buio del vuoto. Li guardi allontanarsi, e un profondo senso di inquietudine si impossessa del tuo spirito. Ti senti sollevato per non averli dovuti affrontare, eppure qualcosa ti dice che forse lo scontro è stato solo rimandato, e che i cavalieri potrebbero tornare più numerosi di prima.

Dopo un po', vedi diversi oggetti apparire come comete attorno a un grumo di stelle lontane. Mentre scivoli verso queste stelle, le comete si staccano dall'orbita e vengono verso di te, gareggiando in velocità per raggiungerti per prime. Una collisione sembra proprio imminente, ma le tue paure vengono presto dimenticate quando la superficie di queste strane stelle subisce un'incredibile metamorfosi: esse assumono le sembianze di essere umani.

Se sei già stato nella città di Torgar in una precedente avventura di *Lupo Solitario*, vai al **127**.

Se non hai mai visitato questa città, vai al **91**.



48

Fai ricorso alla tua Arte Superiore per trovare l'energia che in questo momento potrebbe salvarti la vita (recupera 20 punti di Resistenza). Dopo che l'ondata di energia Ramas ha attraversato il tuo corpo stanco e provato, trovi la forza di alzarti in piedi. Corri verso il portale di luci e balzi oltre proprio nell'attimo in cui la lingua di roccia raggiunge il cancello-dragone. Senti lo schianto della pietra echeggiare in lontananza mentre precipiti in questo corridoio di fiamme. Il tuo Amuleto di Platino ti protegge dal calore della conflagrazione mentre allo stesso tempo guida l'energia calda che dal centro del tuo corpo si irradia verso le ferite e gli arti doloranti per chetare la fatica e il dolore.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0=10). Ora moltiplica per due il numero estratto. Il totale corrisponde al punto di Resistenza che puoi recupera-

re grazie agli effetti curativi del tuo Amuleto di Platino (ricorda che la tua Resistenza non può mai superare il punteggio con cui hai cominciato l'avventura).

Dopo un po', il corridoio di fiamma si fa mano a mano più scuro, e tu senti che la velocità della tua caduta sta diminuendo. Poi, in un secondo che ti toglie il respiro, i tuoi piedi battono contro un pavimento di cenere, e tu cadi disordinatamente a terra.

Se sei già stato a Palmyrion in una precedente avventura di *Lupo Solitario*, vai al **125**.
Se non hai mai visitato questa città, vai al **215**.

49

Facendo ricorso alle tue sviluppate facoltà, riesci a trascinarti fuori dalla melma e raggiungere una montagnola lontana (perdi 2 punti di Resistenza a causa della fatica).

I rami degli alberi coperti di spine di questa isola nella palude sono intrecciati e formano una barriera formidabile. Attraverso le cime congiunte riesci a scorgere una radura al centro della macchia d'alberi e, intensificando la vista, vedi anche parte di una rozza capanna di pietra. Estrai l'arma e ti apri un varco in mezzo all'intrico di rami fino a raggiungere la radura; qui scopri che la capanna è circondata per intero da un fossato colmo di un fango nero e gelatinoso la cui superficie è percorsa da una miriade di impronte animali. Percepisci che la capanna è vuota, balzi oltre il fossato e ti ripari dalla pioggia acida.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Gran Barone o più, vai al **269**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **348**.

50

Ardan e Rimoah sono onorati dal fatto che tu abbia deciso di prendere quest'arma, costata loro mesi di impegno e di fatica. (Ricorda di registrare questa spada 'Skarn-Ska' sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali. Se usata in combattimento, la spada aggiungerà 5 punti alla tua Combattività. Inoltre, la spada possiede altri attributi che ti verranno svelati quando la userai).

Afferri Skarn-Ska e tenti pochi colpi in aria per saggiare la sua maneggevolezza. Non ci metti molto a scoprire che si tratta di una lama veramente eccezionale. Ti senti risollevare lo spirito perché adesso sai di possedere almeno un'arma che potrai usare contro gli orrori che incontrerai nel corso della tua missione alla ricerca della Pietra di Luna.

"Siamo felici che tu abbia scelto Skarn-Ska, Grande Maestro" dice Rimoah, "ma ricordati di usarla con discrezione, perché la sua lama emana una fortissima aura benigna, e nel dominio di Naar tale irradiazioni di energia positiva potrebbero attrarre l'attenzione indesiderata di creature malvagie".

Lord Rimoah si avvia verso il tavolo e afferra un fodero all'apparenza normale.

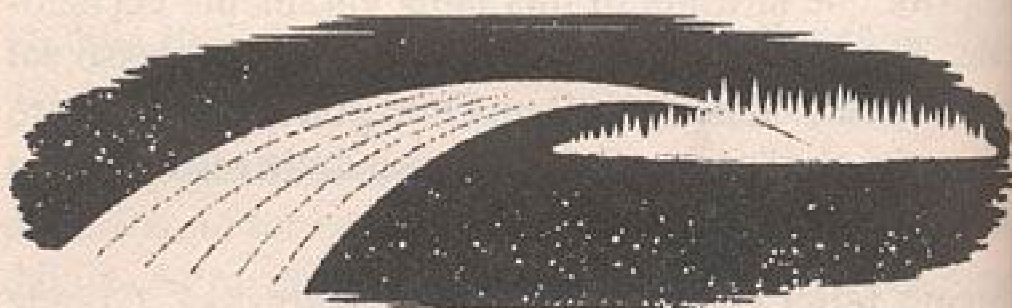
"Ecco, prendi" dice, mettendotelo in mano, "è intessuto con filamenti di puro korlinium e terrà nascosti i veri poteri della tua arma".

Scambi il tuo vecchio fodero con il nuovo e fissi quest'ultimo alla cintura. (Ricordati di annotare il Fodero di Korlinium tra gli Oggetti Speciali sul tuo Registro di Guerra. Non devi rinunciare a nessun altro oggetto in favore di questo anche se hai già con te il numero massimo concesso).

"Il tuo nuovo fodero proteggerà la tua lama benigna, Grande Maestro" commenta Lord Ardan, "ma... e tu? Sei pieno di poteri Ramas, che ti renderebbero facilmente identificabile. Le tue enormi capacità mentali e fisiche potrebbero mettere in guardia i servitori di Naar".

Se possiedi l'Amuleto di Platino, vai al **180**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **296**.



51

Estrai velocemente una freccia e la assesti sull'arco, mirando al muso della bestia. La creatura stringe gli occhi malvagi e comincia a dondolare da parte a parte, percependo il rischio che il tuo dardo rappresenta e cercando con quel movimento di diminuire le possibilità di venire colpita.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra, aggiungi 5 al numero che hai estratto.

Se il totale è 7 o meno, vai al **175**.

Se è 8 o più, vai al **203**.

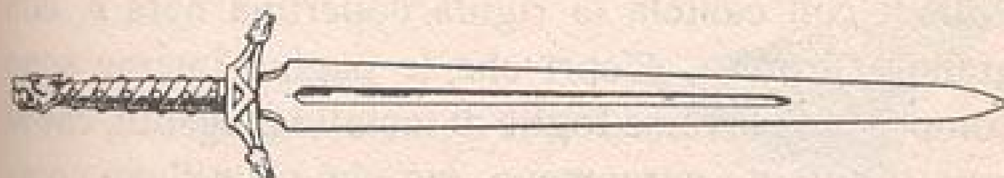
52

Libera dalle limitazioni della sua cella magica, Alyss è in grado di usare il potere della Pietra di Luna per creare un Cancello dell'Ombra, che si materializza sul pavimento della sala.

"Avanti, Grande Maestro" ti implora mentre si prepara ad entrare nel nero abisso, "seguimi!"

E con queste parole viene inghiottita dal vuoto. Un secondo più tardi, balzi e ti tuffi anche tu nel Cancello dell'Ombra, scappando appena un attimo prima che l'orda di famelici mostri urlanti si serri su di te.

Vai al **350**.



53

Sbottoni il collare del mantello Ramas ed estrai l'amuleto di platino che porti al collo.

"Ah, vedo che possiedi già un sigillo di potere" dice Lord Rimoah in tono di approvazione. "Sembra che tu sia meglio equipaggiato per la missione di quello che pensavamo".

Con un gesto del capo egli indica Lord Ardan, il quale ritira un oggetto quasi identico tra quelli esposti sul tavolo. Ardan dà l'amuleto a Rimoah, e questi lo fa scivolare in una delle sue tasche.

"Di questo non avrai bisogno" egli dice, "ma c'è qualcos'altro che troverai estremamente utile e in cui sono sicuro non ti sei mai imbattuto fino ad ora".

Ancora una volta Rimoah fa cenno ad Ardan, ed ecco che il mago anziano raccoglie un pacchetto avvolto in un fazzoletto di seta. Con cautela egli dispiega il quadrato di seta e ne estrae un libro rilegato in pelle nera. Un'ondata di nausea ti sale allo stomaco non appena capisci che il libro ha origini completamente malvagie. Ardan te lo porge, e tu lo prendi con riluttanza.

"L'hanno scoperto circa dieci anni fa' nella Dessi settentrionale" spiega Ardan. "Un gruppo di nostri confratelli lo trovò sull'Isola di Khor, sepolto nelle rovine di Kazan-Oud".

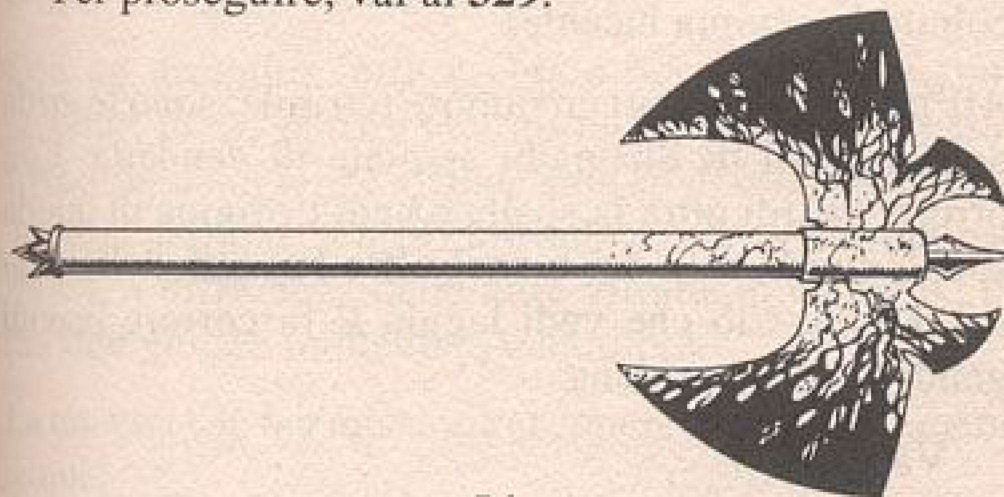
Sollevi con cautela la rigida copertina nera e, con grande sorpresa, scopri che le pagine interne sono composte da diverse foglie di metallo piegabili, che al tatto sembrano pergamena, ma che scintillano come fogli di acciaio lucidato. Volti le pagine e noti che le pagine sembrano vuote, prive di scritte, raffigurazioni o diagrammi di sorta.

"Non vedo come questo libro mi potrebbe tornare utile nella mia missione" dici, scorrendone le pagine vuote.

"Può sembrarti così mentre sei qui a Sommerlund" risponde Rimoah, "ma una volta arrivato sul Pianeta delle Tenebre credo proprio che i segreti di questo tomo ti verranno svelati. Noi dell'Alto Consiglio riteniamo che esso sia in grado di darti informazioni riguardo i molti regni e i territori che fanno parte del dominio di Naar. Potrebbe persino aiutarti a localizzare la sua sala del trono e, con un po' di fortuna, anche la Pietra di Luna degli Shianti".

Nutri dei dubbi riguardo alla validità di tale oggetto, ma in rispetto al giudizio di Rimoah decidi di prendere il libro con te. (Registra il Tomo delle Tenebre sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che tieni nello zaino. Non devi abbandonare alcun oggetto, anche se hai già con te il numero massimo di oggetti concesso).

Per proseguire, vai al **329**.



54

La demonessa e i suoi servitori capiscono di averti ferito e ululano per la gioia. Ma questa loro distrazione ti dà il tempo di recuperare le forze e rinsaldare le tue difese mentali. Quando smettono di ridacchiare e lanciano un secondo attacco, le tue protezioni si rivelano molto più efficaci e deviano l'attacco, la cui potenza rimbalza e investe i tuoi avversari con effetto devastante. I Luogotenenti della Notte cadono a terra gridando e contorcendosi come serpenti per il dolore. La demonessa barcolla e indietreggia, poi cade pesantemente sul trono e si afferra la testa sfigurata tra le mani mentre cerca di riprendere il controllo della sua mente.

Approfittando del vantaggio, sfoderi l'arma e ti lanci in avanti. Con due colpi fulminei sistemi i luogotenenti, e poi ti affretti verso il trono gigante della demonessa. Attraverso la nebbia rossa del dolore, la Demonessa Shamath ti vede mentre ti avvicini. Immediatamente essa abbassa il braccio destro sul bracciolo della poltrona, dove un opale luccicante è sistemato nella pietra.

"Gnekasha!" gridi, pronunciando il nome segreto, e subito la creatura si paralizza come una statua di pietra. Ma non prima che il suo pugno chiuso abbia colpito la gemma lucente.

All'improvviso senti un rumore terribile: sono le grida delle legioni di Shamath, assetate di vendetta. Con orrore, guardi oltre la spalla e vedi l'origine di quella cacofonia: la sala dei tunnel oltre l'arcata della Sala del Trono. Ciò che vedi laggiù ti fa correre brividi gelidi lungo la schiena.

Vai al **201**.

55

Ti lanci verso il tunnel vicino, ma nella fretta disperata di sfuggire al mostro che s'avvicina intoppi e cadi. L'enorme creatura simile a uno scarafaggio ti schiaccia sotto la sua mole enorme, eppure sorprendentemente sopravvivi alla collisione. Ma non per molto, poiché la creatura si porta dietro una fila di vagoni carichi di un minerale metallico grigio. Colpito da diversi vagoni, vieni ucciso all'istante.

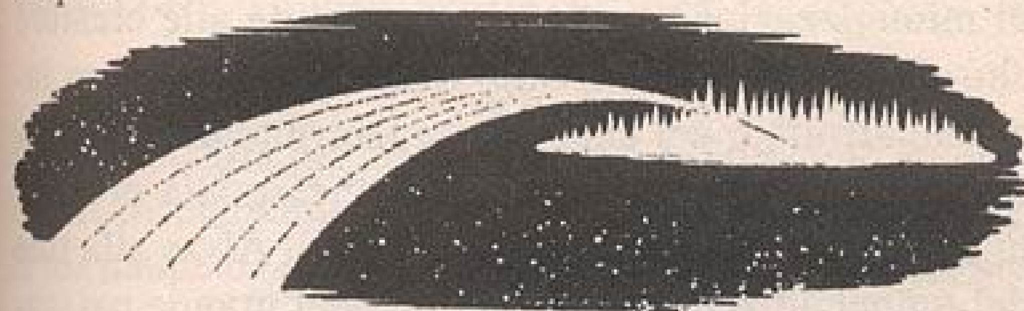
La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nelle Miniere di Zantaz.

56

Pronunci il nome *'Lukha'* a voce alta, ma senza ottenere alcun effetto. Per un attimo vi è un silenzio snervante, poi la bocca gommosa di Nza'pok emette una risata rauca. Sta ridendo del tuo fallito tentativo di liberarti invocando i poteri che lo legano al dio delle Tenebre. Mentre il suo corpo obeso viene scosso dai tremiti della risata, tu ti affretti a sfilarti lo zaino di spalla e ad estrarre il Tomo delle Tenebre. Nza'pok smette immediatamente di ridere quando scorge la copertina nera del libro, poiché ne conosce sia le origini che gli straordinari poteri.

Con un grugnito forte e chiaro, dà l'ordine ai suoi servitori di far partire la armi puntate verso la fossa. Una pioggia di lance affilate cala su di te, e più di una dozzina di punte si infilzano sul tuo corpo. Fortunatamente, a differenza delle altre vittime di Nza'pok, la tua fine giunge immediata e indolore.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.



57

Non appena oltrepassi la cortina di fiamme nere, i tre oggetti magici svaniscono dalle tue mani (cancella l'Amuleto di Nza'pok, l'Anello del Kunae e lo Scarabeo del Dragone Senz'ali dal tuo Registro di Guerra). Oltre la cortina di fiamme si trova una sala di pietra

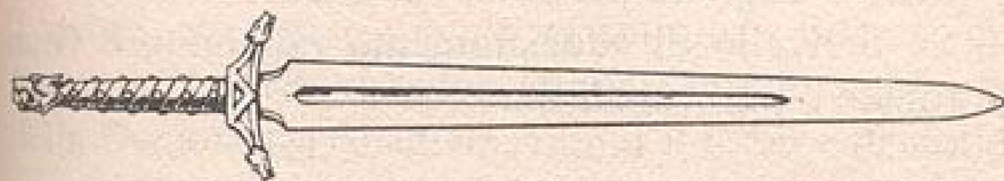
grigia che sembra all'apparenza vuota di vita. Controlli la stanza con lo sguardo, e i tuoi sensi percepiscono la presenza vitale di Alyss. La sua è l'unica presenza benigna, a parte la tua, nell'intera roccaforte, e anche se la sua aura è debole, a te basta per riuscire a rintracciarla.

Guidato dai tuoi istinti e protetto dalle tue arti Ramas, segui la traccia di Alyss, che ti porta sempre più nel cuore di questa cittadella del Male. Durante la tua esplorazione incontri molte delle nuove creazioni di Naar, che popolano le sale e le segrete di Dazganon. Le loro forme ripugnanti e il loro disgustoso comportamento ti forniscono una conferma dell'apparentemente inesauribile capacità di Naar di creare forme di vita tra le più mostruose. Tremi al pensiero di queste creature orrende che percorrono il tuo mondo, il Magnamund, e il pensiero rafforza in te la determinazione di trovare la Pietra di Luna.

Per circa un'ora, mentre avanzi, le tue facoltà e abilità di mimetizzazione ti rendono invisibile alle creature che abitano Dazganon. Solo quando raggiungi un incrocio affollato nel cuore di un labirinto di tunnel, le tue capacità vengono veramente messe alla prova. I tuoi sensi percepiscono la presenza di Alyss alla fine del tunnel adiacente, ma l'entrata del grande passaggio è bloccata da creature che stanno parlottando con le guardie armate di Naar.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto o dell'Interpretazione, aggiungi 1. Inoltre, aggiungi 1 punto anche per ogni livello dell'addestramento Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **189**.
Se è 4 o più, vai al **116**.



58

Il fascio di fiamma crepitante attraversa la sala come un dardo. Dapprima sembra diretto verso il tuo sosia illusorio, ma poi vira a mezz'aria e si dirige verso il tuo petto.

Se possiedi la Spada del Sole, o la Skarn-Ska e decidi di usarle nel tentativo di deviare la colonna di fuoco, vai al **44**.
Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **173**.

59

Fai ricorso alla tua arte Ramastan dello Scudo Psichico per formare una protezione attorno a te e difendere la tua mente da possibili attacchi psichici, precauzione che si rivela molto utile, perché non appena tocchi terra, i Dentaag scatenano un'ondata di energia psichica contro di te nel tentativo di piegare la tua volontà alla loro.

Automaticamente le tue difese mentali si serrano a proteggere l'essenza stessa del tuo cervello, ma la velocità e l'intensità dell'attacco minacciano di pene-

trare le tue difese. Quanto la tua armatura fisica riuscirà a reggere dipende dalle tue precedenti esperienze di combattimento psichico.

Se sei un Cavaliere del Sole o meno, vai al **187**.

Se hai raggiunto un rango tra quello di Gran Barone e quello di Signore del Sole, vai al **219**.

Se il livello di addestramento raggiunto è Gran Coronato o più, vai all'**82**.

60

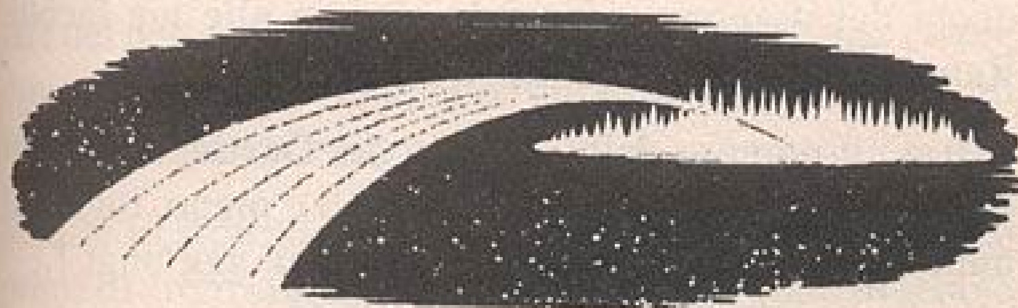
Quando passi nel vuoto, una sensazione di velocità inimmaginabile assale i tuoi sensi. Voli attraverso l'oscurità stellare, e un universo si dispiega davanti a te, come un milione di gemme sparpagliate in un mare infinito d'oscurità vellutata. Il tuo corpo fisico è avvolto da un alone chiaro, e tu capisci che questo non è altro che un bozzolo creato dal tuo amuleto di platino per proteggerti dal gelo infinito e dalla mancanza d'aria di questo panorama astrale.

Ti arrendi alle invisibili correnti che percorrono il vuoto e, mentre scivoli in questo non-spazio incommensurabile, consulti ancora una volta il Tomo delle Tenebre. Il foglio trasparente che ti aveva rivelato tutte le informazioni sul regno della Demonessa Shamath è ora vuoto, ma quello successivo si è trasformato: righe scintillanti sono apparse su una pagina nera come il vuoto che ti circonda. Facendo ricorso alle tue Discipline Ramastan dell'interpretazione, riesci a decifrare gran parte di questo testo magico. Esso racconta di 'Avarvae la Tormentatrice' e rivela che questo vuoto - che è il suo regno - è chiamato 'L'Oblio delle Anime Torturate'. Ignori la lista delle azioni crudeli perpetrate da Avarvae e cerchi il suo nome segreto.

Purtroppo, però, scopri che non esiste nessun nome in grado di sconfiggerla. Vieni anche a sapere che non c'è bisogno di nessun artefatto particolare per lasciare il suo regno, che presenta due uscite: i Cancelli delle Tenebre, attraverso i quali sei entrato, e il Ponte dei Dannati. Non desiderando affatto ritornare nel regno della Demonessa Shamath, riponi il tomo e decidi di trovare il Ponte dei Dannati. Però, a guardare il vuoto che ti circonda, è difficile scacciare il pensiero che forse sei condannato a finire i tuoi giorni vagando nel vuoto più totale.

Se possiedi la Pozione di Shamath, vai al **315**.

Se non possiedi questo oggetto, vai al **218**.

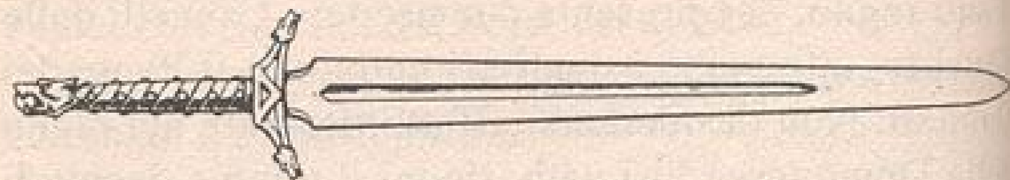


61

Estrai la tua arma e mozzi il rampicante, che emette una sorta di squittio e indietreggia, spruzzandoti di un liquido verde e denso e ritirandosi tra gli alberi. Sopprimi i conati di vomito che il puzzo dell'icore verde ti fa salire dallo stomaco, ti alzi e ti trascini lungo il sentiero. Sei a pochi metri dalla spiaggia quando la tua fuga viene bloccata improvvisamente da alcune liane che scendono a velocità allarmante dalla cortina di vegetazione densissima.

Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra e hai raggiunto il rango di Signore del Sole, vai al **299**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **226**.



62

Capisci che il dragone sospetta di avere un clandestino a bordo del suo carico, ma la sua vista è debole e non è sicuro di quello che vede. Comunque, non osi correre il rischio che la bestia dia l'allarme ai lavas che volano lì vicino. La loro vista è infatti molto acuta e ti individuerebbero senza dubbio. Fissi con fare di sfida gli occhi del dragone e facendo ricorso alle tue facoltà Ramas cerchi di confonderlo e distrarlo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 10 o meno, togli 1 al numero che hai estratto. Se è 20 o più, aggiungi 1.

Se ora il totale è 2 o meno, vai al **45**.
Se è 3 o più, vai al **114**.

63

Attraverso la rete nella quale sei intrappolato vedi il panorama circostante e le creature volanti che ti stanno trasportando, le quali volano chiaramente compiaciute, come se stessero tornando a casa con una preda importante e gustosa. Sopra di te scorgi i ventri scuri delle tre creature alate che ti stanno trasportando sempre più in alto. Ti viene la tentazione di servirti dei tuoi poteri Ramas per liberarti e uccidere i tuoi rapitori, ma un'occhiata al suolo paludoso che si fa sempre più lontano ti convince che è meglio rimanere dove sei, per il momento.

Per più di un'ora vieni trasportato verso nord nel cielo verdastro, a centinaia di metri sopra le nuvole tempestose. A poco a poco le nubi diventano sempre più sottili, fino a quando non sei in grado di vedere che la palude ha lasciato il posto a una fitta vegetazione tipica della giungla tropicale velata da una nebbiolina sottile. Un fiume si snoda in mezzo al denso fogliame in direzione di una linea costiera visibile all'orizzonte. Mentre ti avvicini al mare lontano, il fiume si fa sempre più ampio e si apre in un ampio delta. I tuoi rapitori seguono il fiume e cominciano a scendere lentamente verso un'isoletta che si trova sul lato orientale del delta, in direzione di un'area vicino alla costa, dove la giungla è stata abbattuta per fare spazio a un insediamento primitivo.

Mentre lo stormo di creature circonda l'insediamento prima di atterrare, riesci a scorgere un gruppo di strane capanne, apparentemente costruite con pelli di rettili e ossa di grandi pesci. Nel mezzo di queste capanne c'è una radura e una grande fossa circolare. Le grida delle creature volanti attraggono una folla curiosa, una dozzina di creature di specie diversa. Dall'alto assomigliano a formiche giganti e a umanoidi pallidi e deformi.

Se sei già stato nel regno di ghiaccio di Ixia in una precedente avventura di *Lupo Solitario*, vai al **97**.
In caso contrario, vai al **301**.



(fig. 4) Fasci di fuoco erompono dalla bocca del drago.

64 *(fig. 4)*

Due enormi zampe coperte di scaglie, ciascuna dotata di artigli affilatissimi, precedono l'atterraggio dell'imponente corpo di Huan'zhor sul suo nido di fiamme. Cerchi di nasconderti meglio che puoi tra gli artefatti dei suoi tesori, ma quando le zampe di Haun'zhor si calano a meno di mezzo metro da dove ti trovi, il dragone individua immediatamente la tua presenza. Emette un ruggito assordante, ed ecco che un fascio di fiamme provenienti dalla sua bocca esplodono e disintegrano alcuni degli artefatti vicini al tuo nascondiglio. Ti alzi rapidamente in piedi, estrai l'arma e ti prepari a combattere. Il successo della tua missione dipendono dal risultato dell'imminente scontro.

Huan'zhor il Signore dei Dragon:
Combattività 56 Resistenza 60

Questo essere è immune a qualsiasi attacco psichico, tranne che al laser Ramas e al Raggio Ramas superiore. Se possiedi un Diamante Blu, aggiungi 3 punti alla tua Combattività. Se possiedi la Skarn-Ska, aggiungi 2 (oltre ai punti aggiuntivi che già ti garantisce quest'arma) alla tua Combattività per la durata di questo combattimento.

Conduci il combattimento secondo le procedure normali. Comunque, non appena la Resistenza del tuo nemico scende a 20 o meno, non proseguire, ma vai invece al **344**.

Dopo i primi tre scontri, puoi evitare questo combattimento in ogni momento balzando nell'ascensore di luce. Se decidi di fare così, vai al **155**.

65

Ti avvicini alla porta con cautela, esaminando le tre rientranze, e vedi che da esse partono dei piccoli camini che conducono sul retro e alla base della porta. I tuoi sensi Ramas ti avvertono che una potente energia magica si trova alla base del portale, un'energia che potrebbe rivelarsi pericolosa se si tentasse di aprire la porta a forza.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **208**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **190**.

66

Noti che vicino all'accesso del ponte si trova una puleggia e una catena assicurata a un grosso masso sospeso sulla gola. Una squadra di cinque rettili è occupata alla gru e solleva secchi pieni di lava provenienti dalla base della gola che vengono poi passati fino al luogo in cui si stanno costruendo i nuovi edifici, dove la lava viene usata come cemento.

Facendo ricorso alle tue facoltà, ti concentri sulla puleggia nel punto in cui essa è assicurata alla roccia e fai partire delle vibrazioni che, in pochi secondi, la fanno saltare. La catena e il secchio di lava ad essa attaccato ripiombano nella gola con un volo spettacolare. Le poche creature presenti sul ponte si precipitano sul parapetto per assistere al volo. Mentre il gruppetto di spettatori si sta godendo lo spettacolo, tu cogli l'opportunità e attraversi di corsa il ponte.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 10 o meno, togli 1.

Se ora il totale è 6 o meno, vai al **25**.
Se è 7 o più, vai al **95**.



67

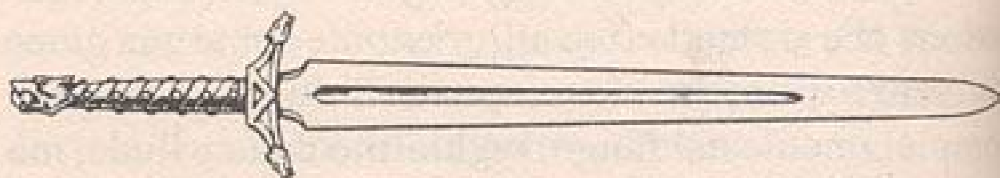
Il passaggio rialzato è composto d'una serie di blocchi grigi di pietra crepata che attraversano il territorio paludoso e si avviano a raggiungere l'intrico di vegetazione che si stende fino all'orizzonte come una giungla senza fine. In alcuni punti il fondo scompare completamente nel fango, inghiottito dalla palude, ma la fanghiglia che ti circonda non è profonda, perciò riesci a proseguire senza grosse difficoltà. Da entrambi i lati di questo passaggio di tanto in tanto noti spuntoni di roccia che emergono dal fango. Poi scorgi l'apice di un tetto di pietra e una spira infranta e capisci che si tratta dei resti di alcuni edifici, tutto ciò che resta di una città da lungo tempo sprofondata sotto la palude. Il passaggio sopraelevato non è una strada, bensì è formato dai resti delle mura fortificate della città.

Il cielo nuvoloso e verdastro comincia ad oscurarsi, e capisci che sta per arrivare una tempesta. Qualche

attimo dopo, una pioggia gentile comincia a cadere, e la superficie della palude si tinge di azzurro chiaro. Sollevi il cappuccio del mantello e prosegui, ma d'un tratto vedi che dalla stoffa si levano volute di fumo nei punti in cui sono cadute le gocce di pioggia. Non si tratta di acqua, ma di acido corrosivo, La tua Arte Ramastan della Difesa ti protegge il corpo dalla pioggia acida, ma i tuoi abiti e l'equipaggiamento sono esposti agli effetti devastanti del liquido. Piuttosto che perdere ogni cosa, ti guardi attorno in cerca di riparo, e l'unica protezione che riesci a scorgere è un monticello di lastre di pietra qualche centinaio di metri alla tua destra.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **263**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **134**.



68

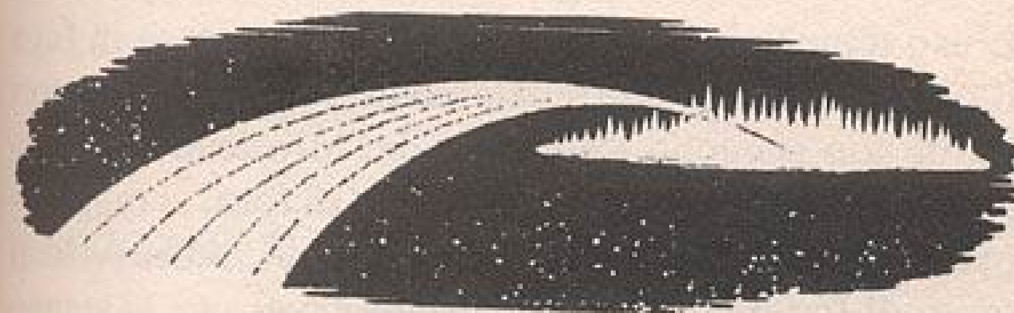
Balzi in piedi e sfoderi l'arma, pronto a difendere sia te che Alyss da qualsiasi minaccia Naar possa lanciarvi contro. Non devi aspettare a lungo. Dalle pareti di fumo irrompe nella sala il temibile campione di Naar: Kekataaag il Vendicatore. La creatura indossa un'armatura che scintilla come oro opaco, e sotto l'elmo è possibile intravvedere una faccia di teschio vuota, da cui fuoriesce un tanfo insostenibile che invade tutta la sala. Le ossa umane sorreggono il guscio dell'armatura, e nelle sue mani potenti Kekataag regge una grande ascia a due lame, macchiate del sangue nero e rappreso delle sue innumerevoli vittime.

Il terrificante guerriero ti ipnotizza con i suoi occhi luminosi, e percepisci che la tua mente viene investita da potenti energie psichiche.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **121**.

Se possiedi la Skarn-Ska, vai al **211**.

Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **282**



69

Lo spirito di Cadak emette una risata agghiacciante mentre tu cominci ad indietreggiare davanti all'inesorabile avanzata di larve. Quando senti il muro dietro la schiena, capisci che non ti resta altro da fare che estrarre l'arma e affrontare i viscidi vermi in combattimento.

Larve di Nemagog:
Combattività 40 Resistenza 32

Se vinci questo combattimento, vai al **28**.

70

All'improvviso il temibile Signore dei Dragoni smette di ruggire e di lanciare fuoco. Le ferite che sei riuscito ad infliggergli lo hanno molto indebolito, ed esso si ritira in un angolo del nido per riprendersi e recuperare

le forze. Ma prima che possa colpire di nuovo, tu approfitti e gridi il nome segreto del Dragone.

"Zhula!"

Huan'zhor si scuote quando sente il nome, ed il panico si impossessa del suo animo. Belando come un agnellino spaventato, l'enorme dragone si leva in volo e scappa terrorizzato. Lo osservi volare oltre la gola, levarsi verso l'apertura della caverna titanica e scomparire di dove prima era apparso.

L'uso tempestivo del nome segreto ha messo in fuga il tuo nemico, ma sfortunatamente i lavas e i servitori rettili non seguono l'esempio del loro leader. Percependo la presenza di un nemico tra di loro, si raggruppano e si sistemano attorno al tempio. Attraverso il muro di fiamme, vedi più di dieci lavas che si stanno avvicinando al nido, provenienti dall'altra parte della gola.

Se decidi di cercare ancora una volta lo Scarabeo del Dragone Senz'ali, vai al **231**.

Se decidi di rischiare senza lo Scarabeo, puoi evitare l'attacco dei lavas entrando nell'ascensore di luce andando al **209**.

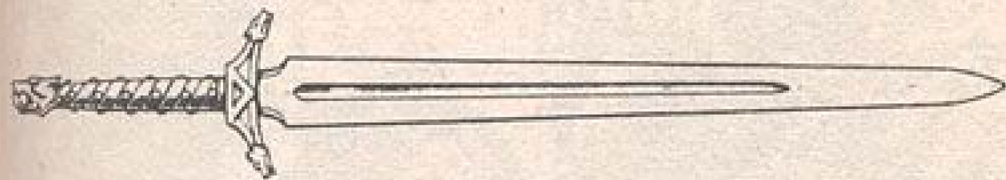
71

Con sguardo carico di fredda sfida fissi l'orda di mutanti spettrali. Conti più di trenta frecce levate e pronte a scagliarsi contro di te al comando di Nza'pok, molte più di quante tu possa scansare, ciò nonostante ti rifiuti di cedere o di mostrare qualsiasi segno di debolezza. Poi, davanti a una morte imminente, all'improvviso ti viene in mente una parte del testo che avevi letto nel Tomo delle Tenebre, in cui si diceva di un nome segreto che ha il potere di accecare Nza'pok se pronunciato ad alta voce. Questo nome potrebbe essere la chiave per la tua sopravvivenza, ma non hai tempo di estrarre il libro dallo zaino. Se vuoi usare questo nome segreto, devi cercare di ricordartelo a memoria.

Se pensi che il nome segreto per colpire Nza'pok sia *Hulka*, vai al **171**.

Se pensi che sia *Khula*, vai al **105**.

Se credi che sia *Lukha*, vai al **56**.



72

Servendoti delle tue Arti Superiori, origini una fitta nebbia che circonda il piedistallo di basalto su cui ti trovi. L'apparizione improvvisa della nebbia sorprende il lavas, il quale si allontana nervosamente dal parapetto. È armato di un tridente affilato, con cui batte l'aria mentre se ne va, come a scoraggiare ogni possibile assalitore. Osservi il lavas che si allontana e poi, sempre coperto dalla nebbia, corri dal piedestallo verso un'arcata aperta che si trova alla base della torre. Una scala a chiocciola di pietra scende verso un pianerottolo, un piano più in sotto, ma quando raggiungi il livello sottostante, vedi qualcosa che ti costringe a fermare i tuoi passi.

Vai al **270**.

(fig. 5) La belva ti balza addosso.

73

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Teleport* - mentre corri e nell'attimo in cui concludi la formula, senti che i tuoi piedi perdono contatto con il terreno. Ti spingi in avanti e scivoli lungo il passaggio prima di voltare una curva, oltre alla quale vedi un incrocio a meno di cento metri di distanza: un altro tunnel proveniente da destra si congiunge con quello in cui ti trovi. Vieni investito da un potente spostamento d'aria che ti sferza i capelli e il mantello, mentre il rumore diventa un tuono assordante. Ti dirigi rapidamente verso l'incrocio, entri nell'altro tunnel e atterri (perdi 1 punto di Resistenza).

Pochi attimi dopo la gigantesca creatura-scarafaggio passa velocissima in una nube di polvere, trainandosi dietro una fila di vagoni: alcuni di questi sono vuoti, ma per la gran parte sono carichi di un minerale che irradia una luminescenza giallastra.

Se decidi di saltare su uno dei vagoni da carico mentre passa oltre l'incrocio, vai al **181**.

Se non vuoi saltare a bordo del vagone, vai al **158**.

74 *(fig. 5)*

Mentre la bestia balza dalla rampa, tu ti tuffi sotto ad essa e infilzi la tua arma nel suo petto. Il potere del tuo colpo devia il volo della creatura e la manda gambe all'aria. Essa ulula per la sorpresa e per il dolore, ma il fallimento del suo attacco non le fa dimenticare la sua fame. Con velocità fulminea la iena si riprende e balza verso il tuo petto ad artigli tesi. Ti fai da parte per evitare l'assalto, ma la bestia riesce a farti cadere

all'indietro quando la sua massa pesante ti cade sul braccio. Imprecando contro la sua ferocia, ti prepari ad un difficile combattimento.

Ghazoul:

Combattività 50	Resistenza 38

Questa creatura è immune a qualsiasi forma di attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas superiore e al Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **36**.

75

Il primo dardo sibila in aria mentre ti getti dietro il grande Trono del Potere di Shamath. Qui ti accucci, il sangue che ti scorre veloce nelle vene, e ascolti il sibilo delle frecce e le grida dell'orda che si avvicina. Poi noti le strane acque della pozza che si trova a non più di una decina di metri di distanza dal trono. Oltre la pozza vedi i due enormi cancelli neri che dominano la parete più lontana della sala e d'un tratto ti ricordi del testo nel Tomo delle Tenebre. Quella è la Pozza del Dolore, oltre alla quale si trovano i Cancelli delle Tenebre, l'uscita da questo crudele regno. L'eccitazione per avere scoperto la via per fuggire di qui si spegne però al ricordo dell'altro particolare rivelato dal testo: devi far cadere il tuo sangue nella pozza per poter andartene.

Senza esitare troppo, ti pungi il dito contro la fibbia della tua cintura e lasci uscire poche gocce di sangue. Poi ti alzi e scatti verso la pozza. A pochi centimetri da essa, scuoti il dito, e nell'attimo in cui il tuo sangue colpisce la superficie della pozza, un'incredibile trasformazione ha luogo.

Per proseguire, vai al **300**.

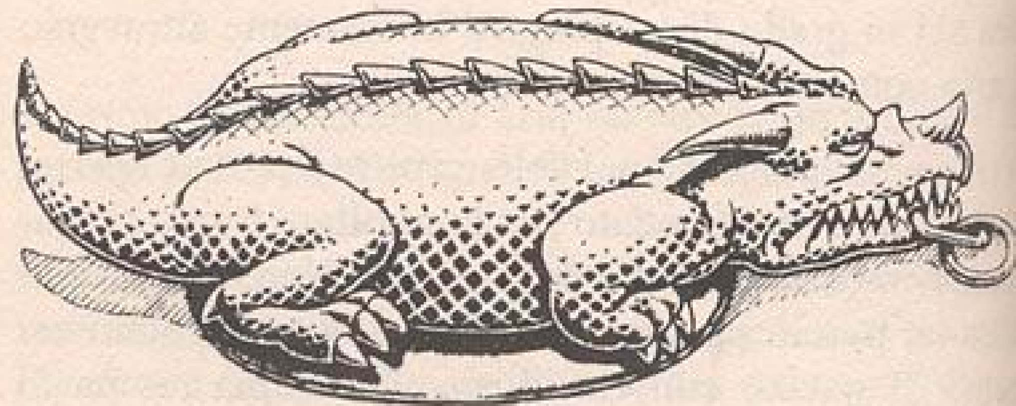
76

Ti accucci tra alcuni massi muschiosi che si trovano esattamente di fronte alla scalinata che conduce alla porta aperta. Poi, servendoti della tua arte superiore, entri nello stato di pseudo-trance che ti permette di lasciare il tuo corpo. Continui a vedere le cose attorno a te come esse apparirebbero ai tuoi occhi fisici, ma ora sei in grado di trasportarti liberamente attraverso l'aria come un uccello.

Voli verso la statua e poi veleggi oltre il portale aperto, fermandoti un momento per controllare l'arco sovrastante in cerca di trappole nascoste. Non ne distingui alcuna, perciò prosegui addentrandoti negli scuri recessi di questo edificio alieno. Un'ampia rampa di scale scende verso un portale sigillato su cui sono incise delle rune. Non riesci a decifrare immediatamente il loro significato, ma percepisci che lo schema che formano è malvagio e che nelle loro forme irregolari è nascosto un qualche potere distruttivo. Poi un grugnito proveniente da sopra, lontano, ti rende improvvisamente timoroso per quello che potrebbe succedere al tuo corpo abbandonato, perciò lasci il portale e risali velocemente a riunirti alla tua parte fisica. (A meno che tu non abbia raggiunto il rango di Signore del Sole, perdi 2 punti di Resistenza a causa della fretta con cui sei dovuto tornare al tuo corpo fisico).

Avendo già controllato in ricognizione l'entrata, puoi scendere gli scalini alla base della statua senza troppi timori. Segui la rampa di scale di pietra fino a raggiungere il portale sigillato, dove esamini con cura le rune che ricoprono ogni centimetro della superficie. Stai già cominciando a carpirne i segreti quando all'improvviso senti un rumore provenire da dietro. Ti volti di scatto e fai per estrarre l'arma, ma la figura che si staglia nell'arcata in cima alle scale è talmente spaventosa che non riesci a chiudere la mano tremante sull'elsa.

Vai al **268**.



77

La vista di Huan'zohr che si avvicina velocemente ti fa entrare subito in azione. Cerchi freneticamente lo Scarabeo del Dragone Senz'ali, ma non riesci a vedere nulla che assomigli o a uno scarabeo o a un dragone senz'ali. Attraverso la parete di fiamme riesci a vedere Huan'zohr battere le potenti ali: sta rallentando il volo per prepararsi ad atterrare sul suo nido di fiamme. Senti un'ondata di energia magica spazzare il nido e capisci che il Signore dei Dragoni ha riattivato lo scudo magico a protezione della botola. Quella via d'uscita è ormai sigillata. Qualche attimo più tardi la sua ombra oscura le fiamme... sta per atterrare.

Se decidi di scappare dal nido balzando nell'ascensore di luce blu, vai al **209**.

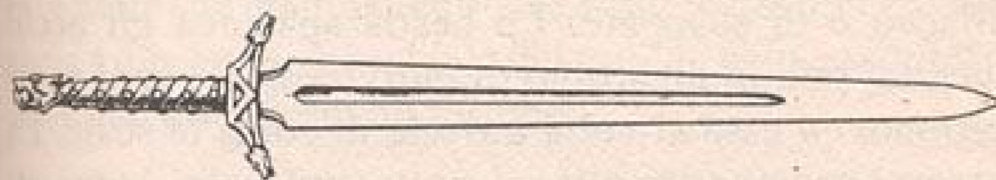
Se decidi di trovare un posto nel nido dove poterti nascondere dal Signore dei Dragoni, vai al **185**.

78

Mentre ti affretti verso la montagnola, non vedi che la bassa cresta di terra sta a poco a poco scomparendo sotto la superficie della palude. In pochi secondi ti ritrovi nella melma densa e appiccicaticcia fino alle ginocchia. Cerchi di trascinarti fuori, ma più ti agiti, più affondi nella fanghiglia.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Signore del Sole, o se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, vai al **49**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o se hai raggiunto il livello richiesti dell'addestramento Ramas, vai invece all'**8**.



79

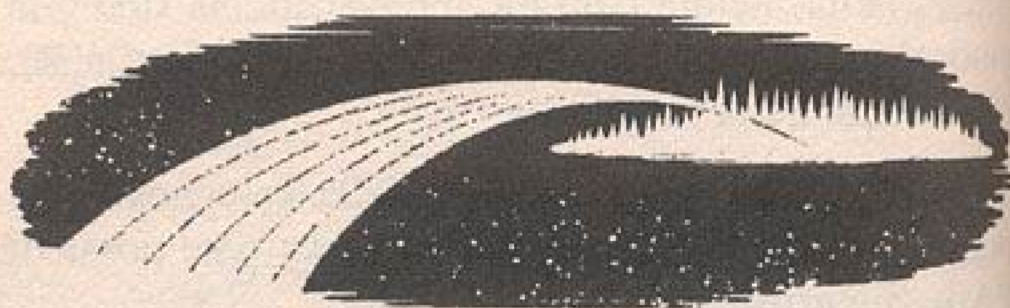
Riconosci le fattezze di Zahda - il mago malvagio e rinnegato - che venne eliminato per mano tua e il cui corpo venne incarcerato nelle rovine di Kazan-Oud. Quando la sua anima tormentata si riunisce alla massa ululante, a poco a poco cominci a riconoscere altri spiriti, le cui fattezze malvagie sono impresse per sempre nella tua mente.

Le anime dei Signori delle Tenebre Haakon e Kraagenskul sono anche intrappolati in questo regno, come

quelli del Signore della Guerra Maagnarn, di molti druidi ceneresi, accoliti di Vashna, maghi Nadziranim e i loro servitori Liganim.

Ma c'è una figura spiritica più terrificante delle altre, e quando la vedi comparire alla fine dei ranghi di anime torturate, il tuo cuore conosce una nuova e intensa nota di terrore.

Vai al **170**.



80

Servendoti della tua arte superiore, ordini alla creatura confusa e timorosa di abbandonare ogni pensiero di attacco e di scappare. La bestia spalanca gli occhi incerta; poi, in un attimo di puro terrore, i suoi nervi cedono, ed essa si volta e risale di corsa le scale. La osservi scomparire oltre l'arcata, poi volgi la tua attenzione al portale e cerchi di trovare il modo per aprirlo. Servendoti delle tue avanzate facoltà Ramas, riesci a decifrare il testo runico a sufficienza per scoprire il codice segreto che ne assicura l'apertura. Fidando nelle tue capacità, premi una sezione della superficie, la quale si muove in avanti con un *clunk!*. Qualche attimo più tardi, il portale cigola e si apre. Tu ti affretti oltre, prima che la porta si richiuda alle tue spalle con un forte rimbombo.

Vai al **210**.

81

All'improvviso percepisci un movimento alle tue spalle, e subito ti volti per fronteggiare il pericolo. Non vedi niente, ma le tue rapide reazioni ti hanno salvato dagli effetti di una potente scarica-shock psichica. Il colpo, però, ti sfiora la spalla e ti spinge oltre l'entrata gocciante di sangue, che si sigilla come una ferita rimarginatasi in un secondo, e dentro al santuario di Naar.

Balzi in piedi e sfoderi l'arma, pronto a difendere sia te che Alyss da qualsiasi minaccia Naar possa lanciarvi contro. Non devi aspettare a lungo. Dalle pareti di fumo irrompe nella sala il temibile campione di Naar: Kekataag il Vendicatore. La creatura indossa un'armatura che scintilla come oro opaco, e sotto l'elmo è possibile intravvedere una faccia di teschio vuota, da cui fuoriesce un tanfo insostenibile che invade tutta la sala. Le ossa umane sorreggono il guscio dell'armatura, e nelle sue mani potenti Kekataag regge una grande ascia a due lame, macchiate del sangue nero e rappreso delle sue innumerevoli vittime.

Il terrificante guerriero ti ipnotizza con i suoi occhi luminosi, e percepisci che la tua mente viene investita da potenti energie psichiche.

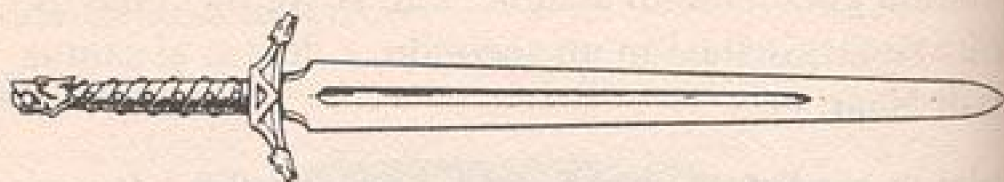
Se possiedi la Spada del Sole, vai al **121**.
Se possiedi la Skarn-Ska, vai al **211**.
Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **282**

82

Senti il potere delle forze nemiche schiantarsi contro l'essenza stessa della tua coscienza come un'ondata

maligna che ti lascia barcollante dopo l'impatto. Ma le tue formidabili difese deflettono l'energia negativa, e tu sopravvivi all'assalto senza subire grossi danni: perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **290**.



83

Cerchi di schivare il getto di fiamma che avanza, ma vieni colpito di striscio alla spalla e cadi all'indietro sul pavimento scivoloso della sala.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0=10). Il numero che hai estratto equivale ai punti di Resistenza che hai perso a causa delle ferite. Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione, puoi ridurre di 1 punto il totale.

Consapevole del fatto che il Signore della Rovina che siede a destra è Jantoor, ti alzi in piedi e gridi il suo nome segreto. Immediatamente la creatura diventa immobile. La vista della sua figura paralizzata e l'improvvisa interruzione del contatto mentale getta nel panico e nella confusione l'altro Kunae. In un furore cieco questi impreca, e subito, con tuo grande orrore, vedi il tappeto di larve emergere dai recessi ombrosi della sala. Mentre i vermi avanzano contorcendosi verso di te, cominciano a diventare sempre più grandi.

Se vuoi metterti in salvo dall'orda mostruosa e strisciante, devi pronunciare il nome segreto del restante Kunae, ma non hai il tempo di consultare il Tomo delle Tenebre: devi cercare di ricordartelo a memoria.

Se pensi che il nome segreto sia *Rhunotar*, vai al **96**.

Se pensi che il nome segreto sia *Rhunadan*, vai al **311**.

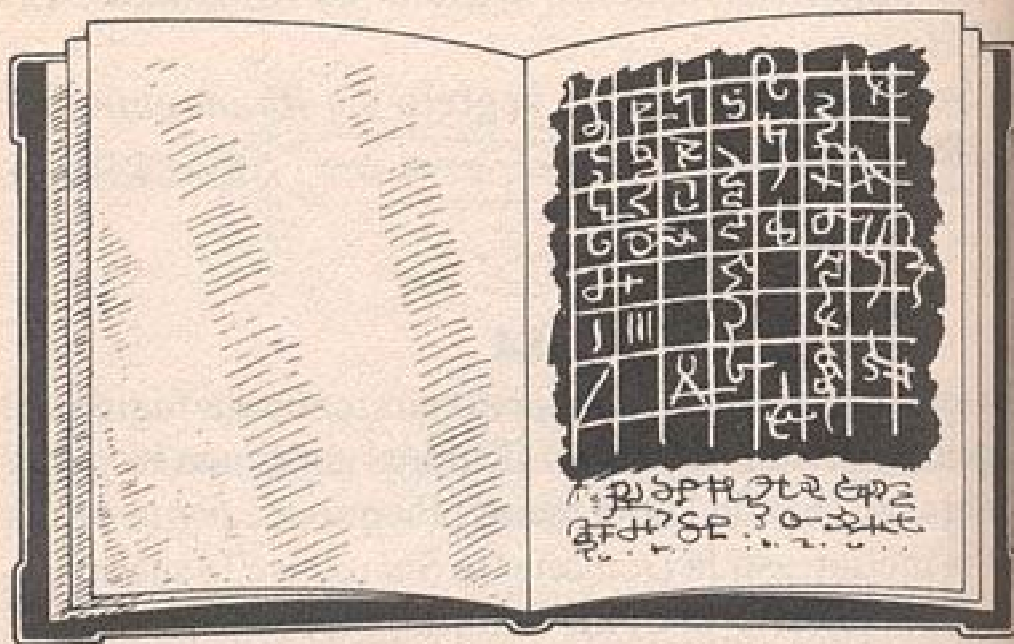
Se pensi che il nome segreto sia *Rhunaguin*, vai al **289**.

84

La tetra caverna ha un aspetto stranamente familiare, e quando infine riconosci il luogo, un senso di paura e ribrezzo invade la tua mente. Fu qui che per la prima volta incontrasti la Demonessa Shamath e la sua schiera di servitori e temibili automi. Tremi al ricordo di quel duello, quando, dopo esserti impossessato dell'Asta della Morte e dopo essere scappato dal Cancello dell'Ombra, riuscisti a mandare all'aria il piano della Demonessa Shamath di resuscitare il Signore delle Tenebre Vashna dagli abissi del Maakengorge. Le pareti piene di crepe della spelonca sembrano testimoniare la tua vittoria di allora sulla Demonessa, perché non vedi traccia del Cancello dell'Ombra, né delle creature sovrannaturali che un tempo vivevano in questa splendida sala.

Con cautela esci dall'ascensore di luce ed entri nella caverna. I resti di cristallo del piedistallo scricchiolano sotto i tuoi stivali mentre attraversi la spelonca e ti dirigi verso un tunnel che scende per più di un miglio prima di giungere in una caverna circolare. Le imboccature di diversi altri tunnel si incontrano in questo

ambiente: sono tutte buie, tranne per una, da cui si irradia una luminescenza bluastra. Prima di avvicinarti ulteriormente, estrai il Tomo delle Tenebre dal tuo zaino e consulti le pagine.



Il foglio che ti aveva rivelato tutte le informazioni sul regno di Huan'zhor è ora vuoto, ma quello successivo si è trasformato: ha assunto le sembianze di un sottilissimo foglio di ghiaccio. Trattenuti tra i suoi strati trasparenti vedi delle righe di color rosso sangue tracciate in una fitta scrittura cui si alternano dei difficili diagrammi astrologici. Facendo ricorso alle tue Discipline Ramastan dell'interpretazione, riesci a decifrare gran parte di questo testo magico. La pagina ti conferma i tuoi sospetti, ma ti fornisce anche ulteriori informazioni. Sei entrato nel regno della Demonessa Shamath, Signora dei Cancelli delle Tenebre. Il tomo non ti spiega come sconfiggerla, ma ciò - pensi tu - perché esso fu scritto molto tempo prima che tu battessi la demonessa e i suoi servitori. Narrando la storia come se Shamath fosse ancora la dominatrice, il testo spiega che la demonessa governa questo luogo dal suo trono del potere, che si trova vicino alla Pozza del Dolore. Passi oltre all'infinita lista di azioni crudeli perpetrate dalla demonessa, che le sono valse il regno di ghiaccio in cui ti trovi, arrivi al suo nome segreto - 'Gnekasha' - e infine trovi ciò che ti interessa di più: i dettagli su come scappare da questo regno. Deglutisci quando leggi che tutti quelli che vogliono uscire dal regno della Demonessa Shamath devono 'versare il loro sangue nella Pozza del Dolore'.

Chiudi il tomo, lo rinfili nello zaino, poi ti avvicini all'imboccatura del tunnel che irradia la luce azzurra. Quando ti fermi sulla soglia e sbirci oltre l'arcata abbellita, vedi una scena che ti sciocca e ti confonde.

Vai al **275**.

85

La canoa si incaglia contro un masso sommerso a una dozzina di metri dalla riva, costringendoti a tuffarti e a proseguire a nuoto. Ben presto scopri che le pietre che coprono la spiaggia sono rese viscide da residui oleosi. La tua agilità naturale ti permette di superare questo ostacolo, ma la marcia viene rallentata, e ciò ti rende più difficile raggiungere la copertura degli alberi.

Quando sei più vicino al perimetro della foresta, ti fermi a percorrere con lo sguardo l'oscurità della vegetazione fitta come quella della giungla. Lunghe liane intrecciate agli alberi pendono dai rami, posandosi molli su ogni roccia o ogni legno che trovano. Il

fitto intrico di vegetazione, di rampicanti e bassi rami muschiati rende impossibile alla luce penetrare nel sottobosco, immerso nella semi-oscurità. Mentre fissi il fogliame scuro e umido, vieni invaso da un senso di inquietudine. Il tuo bruciante desiderio di portare a termine la missione viene raffreddato dall'improvvisa, ma netta sensazione che sarebbe molto meglio per te evitare questa giungla.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **334**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **255**.

86

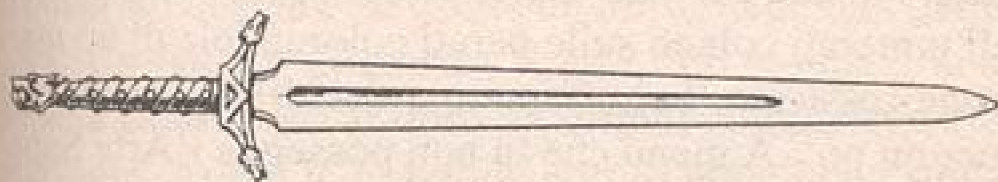
Raggiungi il cratere e vedi con sollievo che i suoi ripidi fianchi sono coperti di lava indurita, su cui si è posato un tappeto di cenere vulcanica. Sali verso il bordo dell'apertura in cima e ti fermi a metà strada per proteggerti dai venti caldi dietro un grosso masso. Mentre sei lì al riparo, decidi di consultare ancora una volta il Tomo delle Tenebre. Le sue pagine metalliche appaiono vuote come la prima volta che le hai guardate ma poi scopri una pagina diversa dalle altre. Il testo, scritto in nero, risalta sul metallo scintillante del foglio. Servendoti delle tue arti Ramastan, sei in grado di decifrare gran parte della fitta scrittura che riempie la pagina.

Il testo ti racconta di una creatura chiamata Huan'zhor il Signore dei Dragoni e del suo trono di potere collocato 'nel nido in cima all'Albero del Wyrm'. Poi vi è la solita lista di azioni malvagie compiute da Huan'zhor e ben ricompensate da Naar: il dio del Male gli ha assicurato il dominio di fuoco nel Pianeta delle Tenebre. Poi il libro descrive le creature al servizio di Huan'zhor, che comprendono i Lava, i Zarthryn e i Chougotha. Cosa ancora più interessante, il testo ti rivela il suo nome segreto - 'Zheva' - che, se impiegato, ha il potere di accecare Huan'zhor, e ti dice qual è l'oggetto magico - lo Scarabeo del Dragone Senz'Ali - che si trova nel 'nido di fuoco' e che ti permetterà di scappare da questo regno.

Chiudi il tomo e lo rinfili nello zaino. Dal tuo rifugio domini con lo sguardo il panorama circostante, ma non vedi nulla che assomigli in alcun modo a un nido o a un albero. Tutto ciò che puoi vedere con chiarezza è la tempesta di fuoco che sta battendo questa terra arida e desertica. Temendo ciò che potrebbe accaderti quando la tempesta raggiungerà il fianco esposto del cratere, prosegui l'arrampicata e cerchi di nasconderti nel cratere stesso.

Se hai già visitato la città di Thaou in una precedente avventura di *Lupo Solitario*, vai al **194**.

Se non hai mai visitato questa città, vai al **339**.

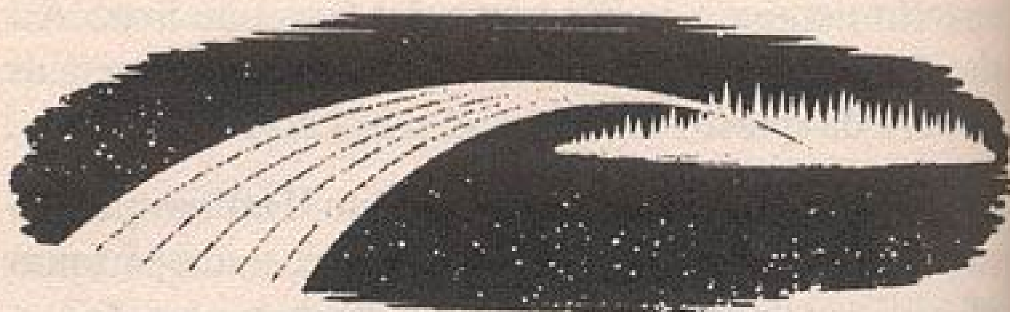


87

Percepisci una resistenza magica all'incantesimo della Confraternita, ma il potere della tua magia benigna basta a contrastarla. Senti un crepitio acuto e vedi lampi di elettricità blu apparire attorno alla rientranza circolare.

L'energia elettrica così si scarica, e subito dopo senti un rumore come di metallo che gratta contro la pietra. Il grande portale si apre lentamente.

Per proseguire, vai al **343**.



88

Ti alzi e ascolti mentre il treno passa a gran velocità. Quando non senti più il suo boato di tuono, ritorni all'incrocio e prosegui lungo il tunnel fino a dove un nuovo passaggio si diparte a sinistra. Il desiderio di trovare la Pietra di Luna ti spinge a esplorare questa nuova diramazione. Una brezza maleodorante ti soffia in viso, pesante ma piacevolmente fresca dopo la polvere onnipresente del primo tunnel. Segui il passaggio per diverse centinaia di metri fino a quando non arrivi in una caverna vuota, dove rivoli d'acqua ricchi di minerali colano sulle pareti colorandole di un marrone rossiccio. Sei affamato e decidi di fermarti qui per un po'. A meno che tu non possegga l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Mentre ti riposi, decidi di consultare il tomo delle Tenebre per vedere se esso ti può rivelare qualche informazione utile su questo strano complesso sotterraneo.

Vai al **33**.

89

Malgrado il tuo rifiuto di accettare la spada che Lord Rimoah e Lord Ardan si sono dati tanta pena per forgiare, i due maghi non mostrano alcun segno di delusione. Accettano la tua decisione senza commenti e senza domande. Rimoah ripone la spada sul tavolo e solleva un amuleto di platino appeso a una cordicella intrecciata.

"Grande Maestro, vuoi accettare questo amuleto? Esso possiede grandi poteri che potranno aiutarti a portare a termine la tua difficilissima missione".

"Molto bene" rispondi, e prendi l'amuleto dalla mano di Rimoah. (Ricordati di registrare l'Amuleto di Platino sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che tieni nello zaino. Non devi abbandonare alcun oggetto, anche se hai già con te il numero massimo di oggetti concesso).

Mentre ti infili l'amuleto al collo e lo nascondi dentro alla casacca, Lord Ardan raccoglie un pacchetto avvolto in un fazzoletto di seta. Con cautela egli dispiega il quadrato di seta e ne estrae un libro rilegato in pelle nera. Un'ondata di nausea ti sale allo stomaco non appena capisci che il libro ha origini completamente malvagie. Ardan te lo porge, e tu lo prendi con riluttanza.

"L'hanno scoperto circa dieci anni fa' nella Dessi settentrionale" spiega Ardan. "Un gruppo di nostri confratelli lo trovò sull'Isola di Khor, sepolto nelle rovine di Kazan-Oud".

Sollevi con cautela la rigida copertina nera e, con

grande sorpresa, scopri che le pagine interne sono composte da diverse foglie di metallo piegabili, che al tatto sembrano pergamena, ma che scintillano come fogli di acciaio lucidato. Volti le pagine e noti che sembrano vuote, prive di scritte, raffigurazioni o diagrammi di sorta.

"Non vedo come questo libro mi potrebbe tornare utile nella mia missione" dici, scorrendone le pagine vuote.

"Può sembrarti così mentre sei qui a Sommerlund" risponde Rimoah, "ma una volta arrivato sul Pianeta delle Tenebre credo proprio che i segreti di questo tomo ti verranno svelati. Noi dell'Alto Consiglio riteniamo che esso sia in grado di darti informazioni riguardo i molti regni e i territori che fanno parte del dominio di Naar. Potrebbe persino aiutarti a localizzare la sua sala del trono e, con un po' di fortuna, anche la Pietra di Luna degli Shianti".

Nutri dei dubbi riguardo alla validità di tale oggetto, ma in rispetto al giudizio di Rimoah decidi di prendere il libro con te. (Registra il Tomo delle Tenebre sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che tieni nello zaino. Come per l'Amuleto, non devi abbandonare alcun oggetto, anche se hai già con te il numero massimo di oggetti concesso).

Per proseguire, vai al **329**.

90

A poco a poco la luce lontana diventa sempre più grande fino a quando, con un balzo improvviso e violento, oltrepassi il suo cuore di fiamma bianca e ti senti circondato da un'atmosfera umida e fetida. Il tuo viaggio si conclude nel momento in cui atterri in una palude fangosa. Malgrado la velocità dell'impatto, i tuoi straordinari riflessi ti permettono di non affondare sotto la superficie fetida e puzzolente della palude in cui sei caduto.

Dopo esserti ripulito del fango che ti è schizzato sul viso, percorri con lo sguardo l'inospitale panorama composto da pozze fangose fumanti ai cui bordi cresce vegetazione simile a quella della giungla. Una pesante aura di malvagità permea ogni cosa, e non hai più dubbi: sei certamente arrivato a destinazione, nel Pianeta delle Tenebre. Alzi lo sguardo e vedi il cielo d'un verde cadaverico, ma dense nubi di vapore acido nascondono ogni traccia del Cancello dell'Ombra attraverso il quale sei entrato. Sentendoti improvvisamente vulnerabile, immerso come sei fino alla vita nella fanghiglia fumante, decidi di avanzare nella palude fino a raggiungere un vicino monticello di terra grigia. Una volta fuori dalla melma, ti siedi sulle caviglie e consulti il Tomo delle Tenebre datoti da Lord Rimoah. Le sue pagine metalliche appaiono vuote come la prima volta che le hai aperte, ma poi vai a pagina uno e scopri che le cose sono cambiate. Dei disegni colorati hanno fatto la loro comparsa, circondati da un testo che irradia uno spettro di luce scintillante. Servendoti della tua Arte Ramastan dell'interpretazione, riesci a decifrare gran parte dell'arcana scrittura.

Il testo ti racconta di una creatura di nome Nza'pok - Signore della Palude - e del suo trono del potere sistemato su una piccola isoletta alla foce del Fiume delle Mosche. Vengono descritte le molte azioni malvagie perpetrate dall'essere in nome del Male, cosa

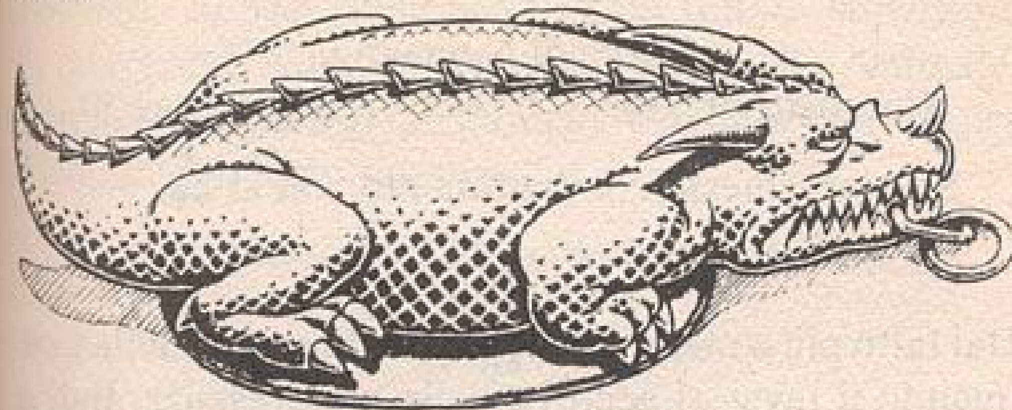
per cui Naar lo ha ampiamente ringraziato e ricompensato: infatti il dio del Male gli ha assicurato un proprio regno sul Pianeta delle Tenebre. Poi il testo prosegue a nominare le creature al suo servizio, e inoltre, cosa più interessante ancora, rivela un nome segreto - 'Khula' - che può essere impiegato per accecarlo, e anche l'esistenza di un amuleto da lui posseduto che permette di lasciare il suo territorio. Studi il testo per un po' e giungi alla conclusione che il luogo in cui ti trovi deve essere parte del regno di Nza'pok. Le pagine del tomo sembrano contenere il segreto delle gerarchie del Pianeta delle Tenebre e contenere le informazioni necessarie per spostarsi da un regno all'altro. Purtroppo, però, il libro non è leggibile tutto in una volta.

Chiudi il tomo e lo rinfili nello zaino. I tuoi istinti naturali ti dicono che la Pietra di Luna non è qui in questa palude e perciò decidi di scappare il prima possibile. Comunque, per poter fare ciò, devi prima trovare Nza'pok - il sovrano di questo regno - per entrare in possesso dell'amuleto che ti permetterà di andartene.

All'improvviso il tuo sesto senso ti avverte che la palude, all'apparenza vuota, in realtà nasconde molti nemici. Essi sono distanti, ma si fanno più vicino ad ogni minuto che passa. Ti alzi in piedi e ti guardi attorno in cerca di una via d'uscita. Per allontanarti puoi scegliere solamente due vie: a sud vedi un passaggio rialzato ma cadente di pietra grigia, mentre ad est scorgi una cresta di terra bassa che a malapena emerge dalle acque fumanti della palude.

Se decidi di imboccare il passaggio rialzato, vai al **67**.

Se preferisci investigare la cresta di terra bassa, vai al **202**.



91

I visi tormentati che adornano le comete si ritrasformano velocemente in maschere di fiamma. Poi tornano nell'orbita del gruppo distante di stelle. Anche tu vieni attratto da quelle stelle scintillanti, e mentre le attraversi a velocità incredibile, vedi un qualcosa di incredibile, un grande ponte-arcobaleno i cui archi colorati attraversano l'incommensurabile oscurità di una distesa titanica di fuoco. Il tuo spirito si risolleva quando capisci che quello è il Ponte dei Dannati, l'uscita da questo mondo astrale. Ma mentre ti avvicini al magnifico ponte, avverti una presenza meno invitante. I cavalieri dell'ombra stanno tornando, e questa volta non sono soli: scortano una creatura astrale la cui sola vista ti fa aumentare i battiti del cuore.

Vai al **272**.

92

Servendoti della tua Arte Superiore, ordini alla marea di larve di fermarsi. Un'ondata di esitazione attraversa i ranghi dei viscidi vermi, e alcuni di essi si bloccano

in grumi e addirittura indietreggiano, ma la maggior parte prosegue nell'avanzata: capisci che non ti resta altro da fare che estrarre l'arma e affrontarli in combattimento.

Larve di Nemagog:
Combattività 36 Resistenza 30

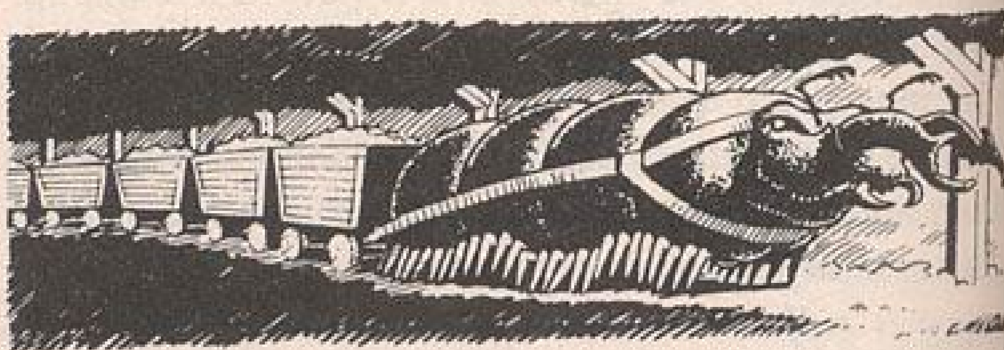
Se vinci questo combattimento, vai al **28**.

93

Hai fatto più o meno dieci passi in direzione della torre quando il lavas si accorge della tua presenza. Egli si volta ed emette un grugnito acuto, come ad ordinarti di fermarti. Poi, con un unico battito delle grandi ali, vola verso l'arcata alla base della torre per bloccare la tua fuga. Temendo che l'essere possa dare l'allarme in qualsiasi momento, estrai l'arma e ti lanci in avanti ad attaccarlo nell'attimo in cui esso tocca terra.

Sentinella Lavas:
Combattività 45 Resistenza 45

Se vinci questo combattimento, vai al **119**.



94

Raggiungi la riva, ma le creature sono più veloci di quanto tu credessi. Una di esse ti gira attorno bloccandoti la fuga, mentre le altre balzano fuori dalla fanghiglia e ti attaccano da dietro. Devi combattere.

Avagnid:
Combattività 50 Resistenza 40

Queste creature sono immuni ad ogni forma di attacco psichico, ad eccezione del Raggio Ramas superiore. Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, puoi aggiungere 2 al tuo punteggio di combattività per la durata di questo scontro.

Se vinci questo combattimento, vai al **316**.

95

Hai rischiato, e ti è andata bene. Attraversi il ponte e raggiungi il lato opposto senza essere visto. Una volta dall'altra parte, ti tuffi e ti nascondi nel piano basso di un edificio in costruzione, uno dei molti che circonda il tempio principale. Qui ti fermi per prendere fiato e per escogitare un modo per evitare le molte squadre di rettili intente alla costruzione da questa parte della gola.

A meno che tu non possegga l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **220**.

96

Gridi il nome *'Rhunotar'*, ma non ottieni alcun effetto. Il rimanente Signore della Rovina emette una risata crudele e osserva con piacere mentre l'orda di larve si fa sempre più vicina e ti soffoca sotto il peso dei corpi sempre più gonfi. Combatti coraggiosamente per salvarti, ma il tuo fato è ormai deciso quando il Kunae scarica una seconda colonna di fuoco contro di te, che



(fig. 6) Le creature escono dal fango per attaccarti.

consuma in fiamme bianche le larve e ti avvolge la parte superiore del corpo: la morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione alla ricerca della Pietra di Luna si concludono tragicamente qui, nella Spelonca dei Kunae.

97 *(fig. 6)*

La paura ti fa tremare le mani quando scorgi con chiarezza le enormi creature simili a formiche. Hai già incontrato un'altra volta gli insettoidi, anche se il luogo non avrebbe potuto essere più diverso dalla umida giungla in cui stai per atterrare. Sono Dentaag - insetti giganti dalle zampe di ragno con teste spettrali dotate di occhi malvagi. Sono una razza antica, creata da Naar per le armate del Signore della Morte di Ixia. Fu proprio nella sala ghiacciata del Signore della Morte, in cima alla Spira di Xaagon, che affrontasti queste terribili creature, e avevi proprio sperato di non incontrarle mai più. Ma il fato ha deciso altrimenti.

I ricordi della tua missione ad Ixia ti tornano alla mente, e ti rammenti che questi esseri terribili sono dotati di poteri psichici molto potenti. Perciò fai ricorso alle tue facoltà di difesa psichica Ramas e ti prepari ad atterrare nell'insediamento assieme ai tuoi rapitori.

Se possiedi lo Scudo Ramas, vai al **242**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **59**.

98

Il guerriero solleva la spada nera e fa partire dalla punta di questa un fascio di energia crepitante che ti passa sopra la testa e si schianta sul ponte di roccia nel

punto in cui esso si congiunge con la parete della gola sottostante. Senti un sussulto sotto i tuoi piedi quando il ponte si crepa e si stacca dalla parete; poi, con tua enorme sorpresa, il fascio di roccia comincia ad attorcigliarsi verso di te, proprio come se fosse la lingua di un serpente che ritorna nella bocca cui appartiene.

La roccia che s'arrotola ti spinge sempre più vicino al temibile guerriero nero. Mentre egli osserva il tuo riluttante approccio, solleva la spada sopra la testa, menando fendenti in aria e quasi pregustandosi i colpi che infliggerà al tuo corpo. Quando sei a dieci metri dal tuo avversario, pronunci con forza la parola del potere - *Ramas!* - e proietti la sua energia distruttiva verso il guerriero, il quale, colpito in pieno petto, barcolla e indietreggia verso il cancello illuminato. Approfitti immediatamente del vantaggio, estrai l'arma e ti lanci in avanti per colpire per primo mentre il tuo avversario è ancora disorientato.

Se possiedi la Spada del Sole o la Skarn-Ska, vai al **310**.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti speciali, vai al **147**.

99

Servendoti della tua Arte Superiore, parti a grande velocità verso il ponte distante. In questo regno astrale, il tuo corpo e il tuo spirito non si separano l'uno dall'altro quando questa facoltà viene impiegata. Piuttosto, sei in grado di lanciarti in questo spazio alla velocità che tu desideri. Però l'impiego di una tale quantità di forza di volontà ti consuma molte energie: perdi 2 punti di Resistenza.



La tua azione improvvisa e inaspettata prende completamente di sorpresa Avarvae e i suoi servi. Quando essi reagiscono, è già troppo tardi: hai raggiunto il Ponte dei Dannati, l'uscita dal regno di Avarvae.

Vai al **150**.

100

Non appena entri nel tunnel, il terreno scompare sotto i tuoi piedi, e tu cominci a cadere nell'oscurità verso un puntolino pallido di luce grigiastra molto più in sotto. Ti assale improvvisamente la paura di essere entrato in una fossa profonda, ciò nonostante la tua discesa ti sembra controllata e tranquilla. È come se un cavo invisibile ti stesse calando lungo un camino buio e interminabile.

Mentre scendi lentamente la paura svanisce, e tu cogli l'opportunità per dare un'occhiata all'anello che hai sottratto alla mano del Kunae. Esso irradia una pallida luce, grazie alla quale riesci a scorgere un'iscrizione runica incisa all'interno della banda. Registra questo Anello del Kunae sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti in tasca. L'iscrizione runica sulla banda è un 20. Annota questo numero a margine del tuo Registro di Guerra per riferimento in futuro.

Dopo più di un'ora raggiungi la base di questo camino buio. I tuoi piedi colpiscono il terreno con più forza di quanto ti aspettassi dopo la lunga e dolce discesa, e il violento impatto ti fa cadere bruscamente a terra, dove giaci per un po' stordito e dolorante: perdi 2 punti di Resistenza.

Ti levi stancamente in piedi, ispezioni il nuovo ambiente in cui ti trovi con un misto di curiosità e apprensione. Sei arrivato in un tunnel di miniera che attraversa una roccia ricca di minerale grezzo. Il puzzo di ferro, zolfo e ruggine assale le tue narici, un aroma pungente, ma che a te sembra dolce come la primavera del Sommerlund dopo il puzzo della Spelonca dei Kunae. Controlli il tunnel in entrambe le direzioni e, servendoti dei tuoi sensi Ramas, cerchi di carpire informazioni sul luogo. Il debole rumore di martelli che battono e grattano la roccia ti raggiunge da lontano, dall'alto, si direbbe, mentre le scalinature simmetriche che percorrono le pareti del tunnel ti dicono che questo passaggio è stato creato da una scavatrice gigantesca. Certo di essere arrivato in un nuovo regno del Pianeta delle Tenebre, stai per consultare il Tomo delle Tenebre quando all'improvviso senti un rumore alla tua destra. Qualcosa di enorme si sta avvicinando a grande velocità.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, vai al **113**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **7**.

101

All'improvviso gli insetti si accorgono della tua presenza e cominciano ad agitarsi nervosi. Capisci che c'è qualcosa che non va e ti affretti ad allontanarti dalla pila di pietre. Qualche attimo più tardi, uno sciame di insetti infuriati esce dall'apertura tra le rocce e si leva per dar origine a una nube nera che indugia minacciosamente sopra le rocce. Dapprima il tutto ha l'aspetto di un'azione difensiva, una mostra di forza allo scopo di spaventarti, ma quando all'improvviso il tono del ronzio si fa più alto, capisci che gli insetti infuriati non si preparano affatto a difendere la loro tana, bensì stanno per attaccarti.

Se decidi di provare a scappare dallo sciame inferocito, vai al **212**.
Se preferisci rimanere e affrontarlo, vai al **318**.

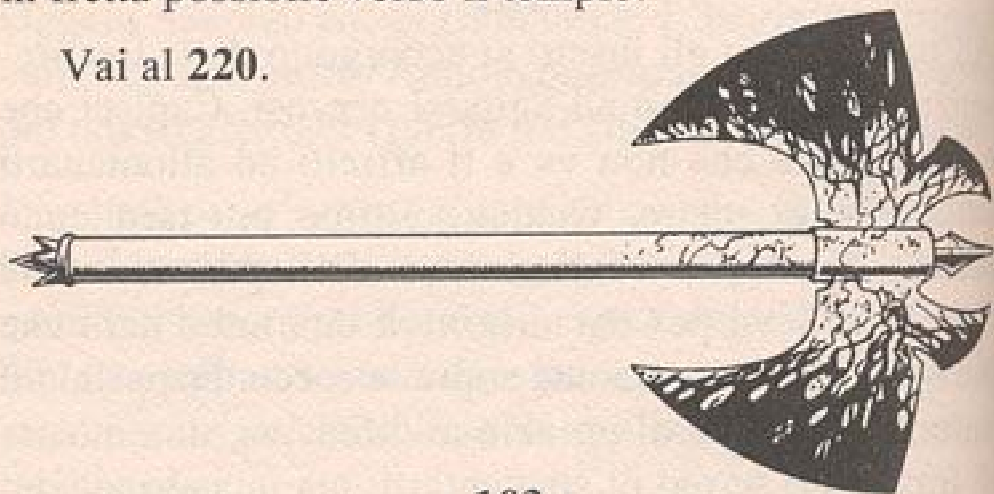
102

Con tuo grande sollievo, vedi che il dragone non sospetta più la tua presenza a bordo del carico. Solleva la testa e prosegue il volo in direzione delle costruzioni vicino al tempio principale. Dopo aver raggiunto questa zona molto trafficata, egli indugia in volo sopra un'area di terreno liscio, punteggiato d'una decina di reti cariche che aspettano di venire scaricate dagli addetti ai lavori. Una squadra di quattro rettili guida l'atterraggio della tua rete, che ha luogo senza inci-

denti; poi la rete viene sganciata dalla cintura del dragone per mezzo di lunghi pali.

Dal tuo nascondiglio osservi il dragone che riprende il volo; quando i rettili si allontano per badare ad un altro carico in arrivo, tu esci dalla rete e ti dirigi il più in fretta possibile verso il tempio.

Vai al **220**.



103

Inserisci la moneta d'oro nella rientranza quadrata, e subito vieni investito da un altro fascio di energia di luce bianca e accecante, più violenta della prima. Un dolore tremendo ti avvolge la mano, e vieni scagliato all'indietro dall'energia esplosiva: perdi 6 punti di Resistenza.

Imprecando contro la tua stupidità, ti rialzi in piedi a fatica e massaggi il braccio ferito. Quando la tua mano riacquista sensibilità, prendi una terza moneta e la inserisci nella rientranza circolare. La senti cadere nel camino sul retro e cadere sul fondo del portale. Poi avverti un rumore come di metallo che gratta contro la pietra, e il grande portale si apre lentamente.

Ricordati di cancellare 2 Corone d'Oro dal tuo Registro d'Azione.

Per proseguire, vai al **343**.

104

Quando raggiungi il tavolo, la tua attenzione viene attratta dalla fiala della pozione dorata che si trova sul cuscino di seta rossa. La tua Arte Superiore ti rivela che quel liquido, benché fatale e corrosivo per le creature del male, possiede invece proprietà benefiche per le creature del Bene. La pozione potrebbe rivelarsi estremamente utile in futuro per curare ferite o recuperare energie perdute.

Se decidi di prendere la pozione dal tavolo gigante, vai al **286**.

Se preferisci ignorare la pozione, puoi nasconderti dietro il tavolo andando al **3**.

105

Gridi la parola 'Khula', e l'effetto è sia immediato che elettrizzante. Nza'pok si blocca, come se fosse diventato di pietra, mentre uno scintillio di ghiaccio compare sulla sua orrenda pelle butterata. Poi l'amuleto di ferro appeso al suo labbro inferiore comincia a pulsare di luce verde baluginante. L'orda del caos è la prima a subire le conseguenze della trasformazione del suo leader: dapprima scioccata, si lascia prendere dal panico e si volta per fuggire in tutte le direzioni, lasciando cadere le lance e le armi.

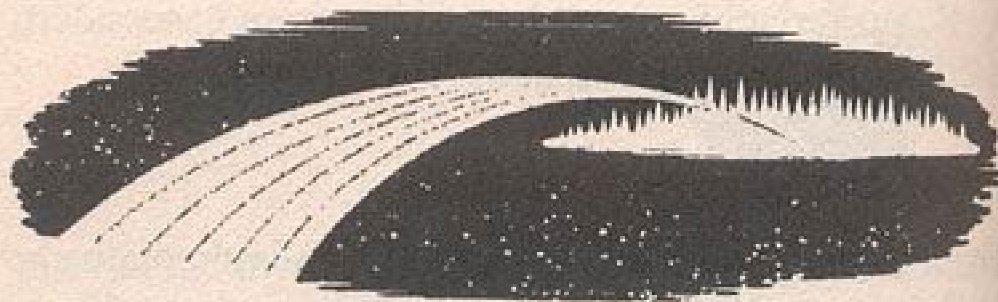
Risali rapidamente la parete della fossa e mentre ti trascini oltre il bordo, vedi la massa di umanoidi e delle creature simili a formiche riversarsi sul ponte che conduce nell'isola confinante del delta. Una volta che anche l'ultima delle creature ha attraversato il ponte, una corda viene tirata, e il passaggio si leva a sigillare l'accesso per impedirti di inseguire le creatu-

re in fuga. Nza'pok è completamente immobile tranne che per gli occhi, colmi d'un misto di paura e rabbia. Percepisci che questo essere un tempo onnipotente teme ora che tu possa vendicarti su di lui.

Se decidi di sfoderare un'arma e uccidere Nza'pok mentre egli non può reagire, vai al **13**.

Se decidi di ucciderlo, ma vuoi prendere l'amuleto che pende dalla sua bocca, vai al **139**.

Se preferisci ignorare Nza'pok e l'amuleto, puoi scappare dall'insediamento andando al **126**.



106

La paura di venire consumato dalla tempesta che si sta avvicinando ti spinge ad agire in fretta. Entri nel camino di luce e subito una scossa inaspettata e dolorosa percorre il tuo corpo, mentre la luce ti consuma. Ti sembra di esserti tuffato in una pozza di elettricità di ghiaccio: perdi 4 punti di Resistenza.

Lo shock iniziale passa in fretta, e tu cominci la lunga discesa nella colonna di luce azzurra luminescente. Senti il tuo amuleto di platino scintillarti sul petto: ti sta proteggendo dai rigori sconosciuti di questo viaggio.

Guardi in basso e vedi i tetti di torri e strane costruzioni levarsi verso di te. A poco a poco rallenti fino a fermarti e ti ritrovi in piedi su un piedistallo circolare di basalto che si trova in cima a un grande edificio dal tetto piatto. Parecchi metri alla tua sinistra vedi una torre tozza, e alla tua destra, in piedi vicino a un parapetto, vedi una creatura con la pelle cornea e ali che scintillano come fogli piegati d'oro. Il tuo cuore accelera il battito quando riconosci la creatura: è un lavas, uno dei servitori di Naar. Il lavas sta osservando pigramente il panorama oltre il parapetto e non sa che sei arrivato, ciò nonostante sei riluttante a lasciare il fascio baluginante di luce blu per timore che esso possa vederti e dare l'allarme.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano, vai al **72**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione o del Fiuto, vai al **174**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o non hai raggiunto il livello richiesto dell'addestramento Ramas, vai al **140**.

107

La vista di quelle creature che si avvicinano ti portano alla memoria ricordi del Tempio di Maaken, il luogo proibito che giace sotto le rovine di una antica città di Sommerlund, la quale confina con l'infame Maakengorge. Gli orrori alati che vedi sono Demonak, una razza di vampiri predatori originariamente creati da Vashna, il primo e il più potente dei Signori delle Tenebre. Tanto tempo fa affrontasti una di queste creature a Maaken, ma ora devi affrontarne venti o più.

Mentre i mostri alati calano verso il tuo nascondiglio, essi danno inizio a una sorta di grido cantato che ti fa

accapponare la pelle. Il rumore ti inquieta e innervosisce, ma questa sensazione impallidisce al confronto con lo shock che provi quando vedi la risposta che segue le loro grida.

Vai al **280**.

108

Ti precipiti dove Alyss è tenuta prigioniera dal campo di forza scintillante, e con un unico potente colpo della tua lama magica mandi in pezzi la sua prigione. Il grido agonizzante di Naar echeggia tra i corridoi e le segrete di Dazganon. Quando l'urlo comincia a calare e a svanire, vedi con orrore un'orda di creature mostruose fuoriuscire dalle pareti di fumo della sala e venirti addosso da ogni lato.

Libera dalle limitazioni della sua cella magica, Alyss è in grado di usare il potere della Pietra di Luna per creare un Cancello dell'Ombra, che si materializza sul pavimento della sala.

"Avanti, Grande Maestro" ti implora mentre si prepara ad entrare nel nero abisso, "seguimi!"

E con queste parole viene inghiottita dal vuoto. Un secondo più tardi, balzi e ti tuffi nel Cancello dell'Ombra, scappando appena un attimo prima che l'orda di famelici mostri urlanti si serri su di te.

Vai al **350**.

109

Ricordando quello che dicevano le iscrizioni runiche sul pavimento, sospetti che il portale si possa aprire usando un pezzo d'oro. Prendi un Corona d'Oro dalla tua saccoccia ed esamini con cautela le tre rientranze, servendoti dei tuoi sensi Ramas per cercare di scegliere quella in cui piazzare la moneta. Purtroppo i tuoi sensi riescono solamente a percepire la potente energia magica presente nel cuore del portale.

Se decidi di inserire la Corona d'Oro nella rientranza circolare, vai al **195**.

Se decidi di inserirla in quella quadrata, vai al **214**.

Se decidi di inserirla in quella triangolare, vai al **332**.

110

Sei a tre metri circa dalla soglia dei Cancelli delle Tenebre quando un dardo d'argento rimbalza dal pavimento e ti ferisce la parte posteriore della coscia sinistra: perdi 3 punti di Resistenza.

Stringendo con la mano la gamba ferita, ti getti in avanti verso il vuoto.

Per proseguire, vai al **60**.

111 *(fig. 7)*

Prendi la corda e ad una delle estremità formi un lazzo. Poi lanci la fune verso la vegetazione che cresce a diversi metri dall'acqua. Il lazzo si aggancia su qualche ramo, e tu riesci a trascinarti verso la terra asciutta prima che gli effetti dell'incantesimo si esauriscano.

Nell'attimo in cui tocchi terra, riprendi possesso della corda e ti affretti verso gli alberi. I ragni giganti dapprima ti inseguono, poi, dal momento che li distanzi senza troppe difficoltà, perdono interesse e ritornano verso il fiume.



(fig. 7) L'enorme statua nera assomiglia a una iena.

Dopo essere entrato nella giungla, ti fai strada tra il fitto fogliame e segui i resti di un sentiero che avanza per più di un miglio prima di arrivare in un'altra radura. Quest'area di terreno livellato è priva di alberi e fogliame, ma è punteggiata di strani frutti che assomigliano a degli ananas giganti. Oltre questi frutti riesci a vedere i resti di un insediamento parzialmente ricoperto dal muschio. Lasci con cautela la giungla, giri attorno ai curiosi frutti e ti affretti oltre la radura verso una statua accucciata tra le rovine. La statua è fatta di uno scuro minerale lucido e ha le sembianze di una misteriosa bestia predatrice che a te ricorda una iena, dotata però di un'enorme mandibola da cui sbucano un paio di zanne lunghe e affilate. Tra le due zampe anteriori della statua vedi una rampa di scalini di pietra che scendono verso una porta aperta. Percepisci ondate di energia provenienti da qualche luogo oltre la porta buia, ma non riesci a capire quanto in profondità si trovi la fonte di tale potere.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e desideri servirtene per oltrepassare la porta sotto forma di spirito e scoprire cosa si trova al di là di essa, vai al **76**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o preferisci non usarla, vai al **177**.

112

Mentre aspetti che cessi di piovere, ispezioni la cavità e l'alveare oblungo che la occupa. Malgrado l'apparente instabilità del rifugio che hai trovato, la pioggia non vi penetra dentro, e l'interno della montagnola di pietre rimane ragionevolmente asciutto. Il pavimento

è coperto da un morbido strato di foglie, macchiate di una sostanza giallastra e simile al miele che cola dalla base dell'alveare. L'odore è dolciastro, ma i tuoi sensi Ramas ti avvertono di non assaggiarlo: è velenoso. (Se decidi di prenderne un po', ricordati di registrare il Miele di Muntaag sul tuo Registro di Guerra. Puoi avvolgerlo in una foglia e inserirlo nel tuo zaino).

Stai pulendo l'acido della pioggia dal tuo equipaggiamento con una foglia quando all'improvviso il tuo sesto senso Ramas ti avverte che un pericolo si sta avvicinando. Sbirci fuori da un varco tra le rocce e scorgi uno stormo di creature alate che sta calando in circolo nella pioggia proprio verso il tuo nascondiglio.

Se hai già visitato le Rovine di Maaken in una delle precedenti avventure di *Lupo Solitario*, vai al **107**.

Se non hai mai visitato questo posto, vai al **252**.

113

La tua arte superiore ti aiuta a distinguere i contorni di un'enorme creatura che si sta avvicinando nel tunnel. Da davanti, l'essere assomiglia a uno scarafaggio gigante, ma con centinaia di zampe robuste che si muovono rapidissime come quelle del millepiedi. Percepisci che si tratta di una creatura vivente e non di un meccanismo, e che la velocità con cui avanza è incredibile. Il grande corpo dell'essere riempie quasi per intero il tunnel, e a meno che tu non faccia immediatamente qualcosa per evitare l'impatto, tra breve verrai scaraventato e schiacciato a terra dal suo peso.

Se decidi di voltarti e scappare via per allontanarti dalla creatura, vai al **279**.

Se preferisci trovare un rifugio dove potresti evitare di venire travolto al suo passaggio, vai al **122**.



114

Con tuo grande sollievo, vedi che il dragone non sospetta più la tua presenza a bordo del carico. Solleva la testa e prosegue il volo in direzione delle costruzioni vicino al tempio principale. Dopo aver raggiunto questa zona molto trafficata, egli indugia in volo sopra un'area di terreno liscio, punteggiato d'una decina di reti cariche che aspettano di venire scaricate dagli addetti ai lavori. Una squadra di quattro rettili guida l'atterraggio della tua rete, che ha luogo senza incidenti; poi la rete viene sganciata dalla cintura del dragone per mezzo di lunghi pali.

Dal tuo nascondiglio osservi il dragone che riprende il volo: quando i rettili si allontanano per badare ad un altro carico di massi, esci dalla rete e ti dirigi il più in fretta possibile verso il tempio.

Vai al **220**.

115

Servendoti delle tua Arte Superiore, ordini ai rampicanti di farsi da parte, e la reazione al tuo comando è immediata e drammatica. Vi è un rumore assordante,

simile a quello della pioggia tropicale, e all'improvviso, la massa di rami e liane si leva in aria. Le piante ti colpiscono con incredibile ferocia, costringendoti a indietreggiare lungo il sentiero prima di venire atterrato. Ti riprendi rapidamente dalla sorpresa e capisci che non si tratta affatto di liane, bensì di creature vive ed ostili.

Se decidi di fuggire dal loro attacco, vai al **35**.

Se preferisci cercare di farti strada combattendo, vai al **46**.

116

Aspetti fino a quando il parlottio non cessa e il traffico diventa meno intenso. Quando ti pare sia giunto il momento giusto, ti muovi in fretta senza essere visto. Aiutato dalle tue facoltà Ramas, eviti le guardie e ti affretti lungo il tunnel. Più procedi, più la sensazione e la concentrazione di Male si fanno forti, ma puoi ancora sentire la presenza di Alyss. Alla fine raggiungi l'estremità del tunnel, e un'anticamera dove da un'arcata aperta che immette in una sala adiacente cola del sangue. Sbirci oltre l'entrata e capisci che la sala al di là di questa è il santuario della roccaforte di Naar, la sua camera personale. Le pareti sono di fumo che si muove, e dentro ad esso forme aliene si contorcono in posizioni impossibili. Un piedistallo circolare occupa la sezione centrale del pavimento, e il tuo cuore manca un battito quando vedi qualcosa oltre il piedistallo, qualcosa racchiuso in un campo di energia baluginante di luce verde.

Vai al **40**.

117

Mentre stai per balzare dal vagone, vieni assalito da un fortissimo senso di nausea. Lo stomaco ti si stringe, mentre la pelle del viso e delle mani diventa dolorante e rossa. Percepisci che stai per soccombere agli effetti insidiosi delle radiazioni e, piuttosto che aspettare un momento di più, salti prima di essere pronto.

Colpisci il terreno con un impatto fortissimo, e anche se riesci a coprirti la testa e a rotolare con fare esperto per attutire lo shock dell'atterraggio, ti ferisci le spalle, i ginocchi e i gomiti: perdi 4 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai all'**88**.

118

Fai disperatamente ricorso alle tue facoltà Ramastan dello Scudo psichico e formi un muro difensivo attorno alla tua mente per respingere l'ondata distruttiva di energia psichica. Senti il potere delle forze nemiche schiantarsi contro l'essenza stessa della tua coscienza come un'ondata maligna che ti lascia barcollante dopo l'impatto. Le tue difese assorbono gran parte dell'energia negativa e ti risparmiano una morte lunga e dolorosa, ma hai comunque subito un danno serio, e l'assalto ti lascia debole e in uno stato di shock psichico: perdi 8 punti di Resistenza.

Se sopravvivi al tremendo attacco, per proseguire, vai al **290**.

119

Nell'attimo in cui il tuo colpo finale fa stramazzare a terra il lavas, rinfoderi velocemente l'arma, afferri le sue zampe artigliate e trascini il corpo verso l'arcata

aperta alla base della torre. Sei ansioso di nascondere la carcassa del mostro il più in fretta possibile per evitare che la sua vista metta in allarme le altre creature di questo regno. Trascini il corpo giù per una rampa di scale a chiocciola fino ad un pianerottolo nel livello sottostante e qui lo abbandoni. Ma quando ti volti per andartene, vedi qualcosa che ti costringe a fermarti di scatto.

Vai al **270**.



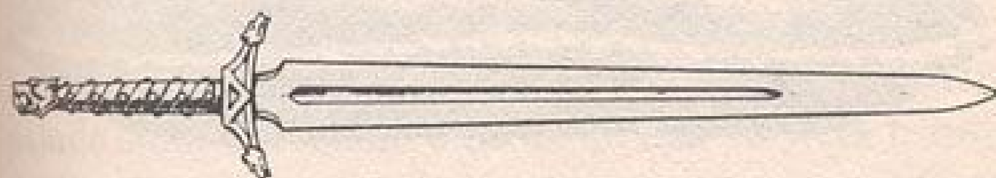
120

Nell'attimo in cui raggiungi la spiaggia ti affretti oltre una radura in direzione del perimetro della giungla. Dapprima i ragni giganti ti inseguono, ma poi, non essendo altrettanto agili sulla terra asciutta, rinunciano, e tu riesci a distanziarli con facilità.

Dopo essere entrato nella giungla, ti fai strada tra il fitto fogliame e segui i resti di un sentiero che avanza per più di un miglio prima di arrivare in un'altra radura. Quest'area di terreno livellato è priva di alberi e fogliame, ma è punteggiata di strani frutti che assomigliano a degli ananas giganti. Oltre questi frutti riesci a vedere i resti di un insediamento parzialmente ricoperto dal muschio. Lasci con cautela la giungla, giri attorno ai curiosi frutti e ti affretti oltre la radura verso una statua accucciata tra le rovine. La statua è fatta di uno scuro minerale lucido e ha le sembianze di una misteriosa bestia predatrice che a te ricorda una iena, dotata però di un'enorme mandibola da cui sbucano un paio di zanne lunghe e affilate. Tra le due zampe anteriori della statua vedi una rampa di scalini di pietra che scendono verso una porta aperta. Percepisci ondate di energia provenienti da qualche luogo oltre la porta buia, ma non riesci a capire quanto in profondità si trovi la fonte di tale potere.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e desideri servirtene per oltrepassare sotto forma di spirito la porta e scoprire cosa si trova al di là di essa, vai al **76**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o preferisci non usarla, vai al **177**.



121

Estrai la Spada del Sole, e un alone accecante di luce dorata avvolge la lama. Percepisci che Naar è presente in questa sala, ma non si materializzerà né si mostrerà finché la tua lama divina non verrà riposta dentro il fodero, perché teme che essa possa distruggerlo. Si accontenta di concedere al suo potente campione - Kekataag - il piacere di ucciderti per suo conto.

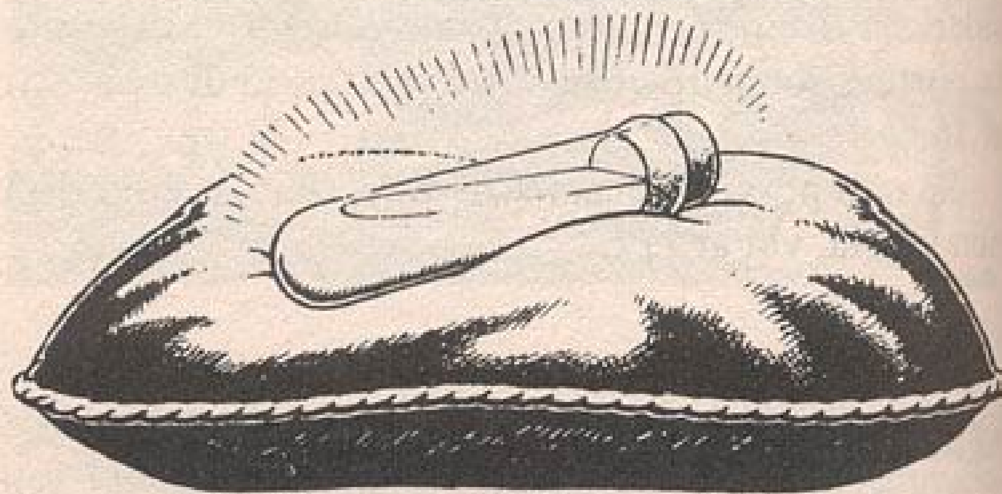
Kekataag batte ripetutamente il pavimento con il piede calzato di stivale a segnalare la sua impazienza a dare inizio al combattimento. Rispondi con il tuo grido di

battaglia - "Per Sommerlund e per i Ramas!" - e ti lanci contro l'avversario nel tentativo di colpirlo per primo.

Kekataag il Vendicatore:
Combattività 60 Resistenza 58

Il nemico è un guerriero zombi. Puoi raddoppiare ogni perdita di Resistenza che gli infliggi durante questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **29**.



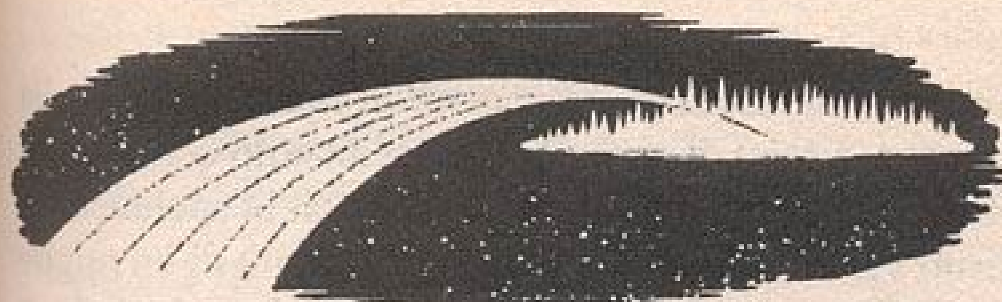
122

Percorri le pareti del tunnel con lo sguardo, ma non vedi alcuna fessura o crepa larga abbastanza per accogliere il tuo corpo. Poi noti le sbarre di supporto che attraversano il soffitto: si protendono a meno di mezzo metro dal tetto del tunnel, ma potrebbero rappresentare l'unico modo che hai per sfuggire al tremendo impatto.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Gran Coronato Ramas, vai al **73**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, ma non hai raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **251**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **166**.



123

Hai coperto solo pochi metri quando la cresta di terra scompare completamente sotto la superficie della palude. In pochi secondi ti ritrovi immerso nel fango denso e fumante fino alle ginocchia. Ciò nonostante, facendo ricorso alle tue capacità naturali Ramas, riesci a trascinarti fuori dalla melma e ad avanzare lentamente verso una montagnola lontana.

I rami degli alberi coperti di spine di questa isola nella palude sono intrecciati e formano una barriera formidabile. Attraverso le cime congiunte riesci a scorgere una radura al centro della macchia d'alberi e, intensificando la vista, vedi anche parte di una rozza capanna di pietra. Estrai l'arma e ti apri un varco in mezzo all'intrico di rami fino a raggiungere la radura; qui scopri che la capanna è circondata per intero da un fossato colmo di un fango nero e gelatinoso la cui superficie è percorsa da una miriade di impronte animali. Percepisci che la capanna è vuota, balzi oltre il fossato e ti ripari dalla pioggia acida.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Gran Barone o più, vai al **269**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai

raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **348**.

124

Con cautela esci dall'ascensore di luce ed entri nella caverna. I resti di cristallo del piedistallo scricchiolano sotto i tuoi stivali mentre attraversi la spelonca e ti dirigi verso un tunnel che scende per più di un miglio prima di giungere in una caverna circolare. Le imboccature di diversi altri tunnel si incontrano in questo ambiente: sono tutte buie, tranne per una, da cui si irradia una luminescenza bluastra. Prima di avvicinarti ulteriormente, estrai il Tomo delle Tenebre dal tuo zaino e consulti le pagine.

Il foglio che ti aveva rivelato tutte le informazioni sul regno di Huan'zhor è ora vuoto, ma quello successivo si è trasformato: ha assunto le sembianze di un sottilissimo foglio di ghiaccio. Trattenuti tra i suoi strati trasparenti vedi delle righe di color rosso sangue tracciate in una fitta scrittura cui si alternano dei difficili diagrammi astrologici. Facendo ricorso alle tue Discipline Ramastan dell'interpretazione, riesci a decifrare gran parte di questo testo magico. La pagina ti informa che sei entrato nel regno della Demonessa Shamath, Signora dei Cancelli delle Tenebre, la quale governa questo luogo dal suo trono del potere che si trova vicino alla Pozza del Dolore. Passi oltre all'infinita lista di azioni crudeli perpetrate dalla demonessa, che le sono valse il regno di ghiaccio in cui sei ora, arrivi al suo nome segreto - 'Gnekasha' - e infine trovi ciò che ti interessa di più: i dettagli su come scappare da questo regno. Deglutisci quando leggi che tutti quelli che vogliono uscire dal regno della Demonessa Shamath devono 'versare il loro sangue nella Pozza del Dolore'.

Chiudi il tomo, lo rinfili nello zaino, poi ti avvicini all'imboccatura del tunnel che irradia la luce azzurra. Quando ti fermi sulla soglia e sbirci oltre l'arcata abbellita, vedi una scena che ti sciocca e ti confonde.

Vai al **275**.

125

Ti alzi in piedi e osservi con sgomento il luogo da incubo in cui sei atterrato. I tuoi occhi si soffermano su una visione raccapricciante, un mondo morto e bruciante di magma vulcanica, pozze di lava bollente e isolette vaganti di cenere. Il cielo fumoso color arancio è illuminato da geyser di fiamme gialle che si sprigionano da fori nel terreno incerto, mentre la temperatura altissima cospira con l'atmosfera tossica per farti perdere i sensi.

La paura iniziale si fa ancora più forte quando i ricordi di questo dominio di tenebra ti affollano la mente. Sei già stato qui una volta nel passato, quattro anni fa, quando le tue azioni valorose a difesa del Monastero Ramas ebbero come risultato un duello mortale contro Vaxagore, il capo dei dragoni di Naar. Allora avevi sperato di non tornare mai più in questo luogo orribile, ma il fato, sembra, ha deciso altrimenti.

Sai che il tuo Amuleto di Platino ti sta proteggendo dal calore tremendo e dai veleni di questo regno. Ma i tuoi sensi ti avvertono che una tempesta di fuoco sta per scatenarsi nei cieli, e tu temi che i poteri dell'amu-

leto non bastino a proteggerti dall'uragano, nel caso questo dovesse scatenarsi. Percorri con occhi ansiosi l'orizzonte in cerca di qualsiasi cosa che possa offrirti riparo dalla tempesta in arrivo. L'unica possibilità che vedi ti è offerta dal cono di un vulcano apparentemente addormentato, diverse miglia più avanti, verso l'orizzonte arancione.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Gran Coronato Ramas, vai al **245**.

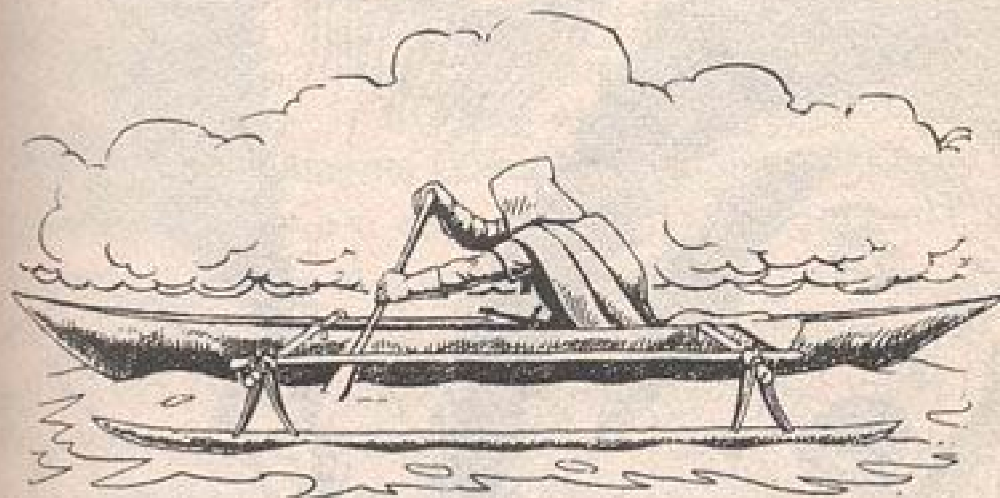
Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Signore del Sole, vai al **165**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **230**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o non hai raggiunto i livelli richiesti dell'addestramento Ramas, vai al **144**.

126

Ti affretti lungo il sentiero che conduce tra le capanne dell'insediamento e poi giù verso la spiaggia coperta di sabbia ruvida. Qui un moletto primitivo costruito con del legno e delle ossa si protende nel mare grigio e denso. La costa è fiancheggiata da una fitta giungla, da cui senti all'improvviso provenire delle grida infernali, che echeggiano quelle dell'orda. Scorgi delle ombre che si muovono tra gli alberi, e quando cerchi di mettere a fuoco le figure, una pioggia di frecce cade su di te. I proiettili volano in aria e poi esplodono non appena colpiscono il terreno. I tuoi sensi Ramas ti avvertono che un gran numero di arcieri si nasconde nella giungla, molti più di quanti tu possa mai sperare di riuscire a contrastare. Ansioso di andartene mentre ancora ce la puoi fare, ti affretti lungo la spiaggia verso il moletto, dove trovi armeggiata una canoa per mare. Senza nemmeno guardarti indietro, entri d'un balzo nell'imbarcazione, togli la fune e cominci a pagaiare più in fretta che puoi.



Una volta certo di trovarti oltre il raggio delle frecce, cerchi di seguire la costa nel tentativo di trovare un luogo sicuro dove sbarcare, ma una foschia si leva dalle acque ed avvolge sia te che la canoa. A poco a poco la foschia si trasforma in una nebbia fitta come mai hai visto prima. Malgrado le tue avanzate facoltà di Ramas, non riesci a vedere niente e ben presto perdi il senso dell'orientamento.

Dopo molte ore scorgi una forma scura nell'acqua che a prima vista sembra un'isola lontana. Cominci a pagaiare verso di essa, ma mentre ti avvicini i tuoi sensi ti avvertono di un pericolo molto vicino. Inverti immediatamente la direzione di marcia, ma ormai è troppo tardi. Due finestrelle si aprono dalla forma



(fig. 8) Sono i visi di anime tormentate.

scura, e una luce spettrale investe l'oceano avvolto dalla nebbia. Senti la canoa traballare violentemente mentre viene colpita da una potente corrente del mare: l'attimo dopo vieni risucchiato nelle fauci di un terribile mostro marino e inghiottito vivo.

Tragicamente, la tua vita e la tua missione si concludono qui.

127 *(fig. 8)*

Rimani profondamente scioccato quando all'improvviso riconosci i volti comparsi sulla superficie delle tre comete in testa al gruppo. Il primo è Lord Paido, il guerriero Vakeros che ti accompagnò attraverso le paludi del Danarg e che sacrificò la propria vita per proteggere la tua nella fortezza di Torgar. Il secondo viso è quello di Adamas, il Lord Conestabile di Garthen, che guidò gli eserciti di Talestria e Palmyrion nell'assalto a Torgar e perì nel famoso assedio. Il terzo viso barbuto appartiene a Seb Jarel, il coraggioso partigiano eruano che ti guidò attraverso la Palude Infernale e che in questa missione perse la vita.

I tuoi sensi Ramas ti dicono che le anime di quei tre valorosi sono intrappolate in questo regno. I loro spiriti sono stati catturati dalle forze del male al momento della loro morte, e da allora Naar li ha condannati per l'eternità a servire Avarvae la Tormentatrice. Vedi che stanno pronunciando delle parole: ti stanno scongiurando di liberarli dal loro tormento, e il tuo cuore piange alla vista del loro dolore silenzioso.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione e

hai raggiunto il rango di Gran Barone Ramas, vai al **163**.

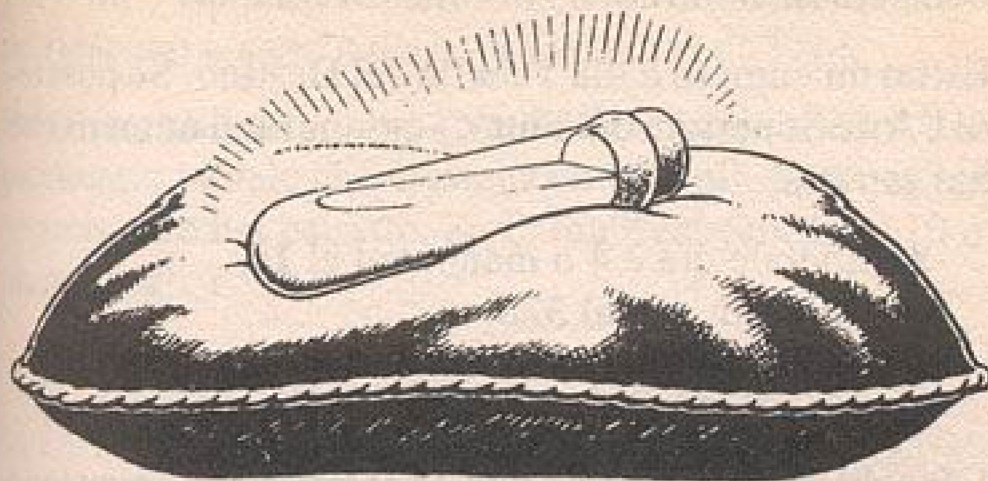
Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **138**.

128

Nell'attimo in cui tocchi l'anello, esso si trasforma nella bocca di un enorme verme coperto di scaglie. La tua mano e il tuo avambraccio scompaiono completamente nelle sue mandibole potenti che, prima che tu possa fare qualcosa per salvarti, si serrano con violenza. Un dolore lancinante invade il tuo braccio e ti fa quasi perdere conoscenza. Istintivamente strappi via il braccio e, con tuo grande orrore, vedi il sangue zampillare dall'arto tranciato. La risata malvagia di Cadak riempie le tue orecchie, mentre in un vortice di dolore e confusione senti il gelo paralizzante dello shock che comincia a invaderti la mente e i sensi.

Sedute sui due troni che adornano la grande carcassa, appaiono le due figure spettrali dei Kunae, i Signori della Rovina e della Decadenza. La loro risata ti echeggia come quella del tuo nemico nelle orecchie: i due esseri sono evidentemente deliziati dal trucco usato da Cadak per sconfiggerti. Purtroppo questo sarà l'ultimo suono che riuscirai a sentire. Hai permesso allo spirito dell'Arcidruido di ingannarti e hai pagato il prezzo del tuo errore. In un momento di puro terrore, i Kunae concentrano i loro terribili poteri di malattia e decadimento su di te e colpiscono, consegnandoti rapidamente all'oblio perenne.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nella tremenda spelonca dei Kunae.



129

Alla fine l'orda infernale cede ai tuoi colpi mortali, tu balzi oltre i corpi ammassati e ti metti a correre. Purtroppo, però, non vai molto lontano: un grosso peso ti colpisce alla schiena e ti fa cadere in ginocchio. Mentre cerchi di alzarti dalla fanghiglia, vieni avvolto in una rete spessa che era stata lanciata dall'alto. Cerchi freneticamente di liberarti, ma una seconda rete cala sulla prima e ti impedisce di muoverti del tutto. Due creature volanti calano a serrare con una corda le estremità delle reti. Completato il loro compito, i due volatili lanciano alte grida di trionfo, e tu ti senti sollevare improvvisamente verso l'alto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, perdi 1 Oggetto dello Zaino. Se il numero che hai estratto va da 5 a 9, la tua saccoccia dei soldi si apre, e tu perdi tutte le Corone d'Oro.

Dopo aver modificato di conseguenza il tuo Registro di Guerra, vai al **63**.

130

Ti getti a terra e, mentre cadi, senti il tremendo calore della colonna di fuoco sfiorarti il viso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **15**.
Se è 5 o più, vai al **328**.

131

I fuochi mugghianti di questa tempesta ti investono con furia violenta. Il tuo amuleto di platino e le tue Arti di Grande Maestro ti risparmiano l'incenerimento istantaneo nell'attimo in cui esci sul cratere, ma anche così le parti esposte del tuo corpo subiscono bruciature e ustioni prima che tu riesca a ritornare d'un balzo nel camino di luce blu. Perdi 2 punti di Resistenza.

Vai al **17**.

132

La paura della creatura si trasforma rapidamente in rabbia. Ringhiando follemente, essa gratta con gli artigli sugli scalini di pietra per affilarne le punte arcuate, poi si scaglia in avanti, le fauci spalancate pronte a serrarsi su di te.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e decidi di usarla, vai all'**11**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-magic e desideri usarla, vai al **349**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o preferisci non usarle, vai al **234**.

133

Indietreggi rapidamente nella foresta di fiamme e preghi Ishir e Ramas che le tue capacità di mimetizzazione riescano a nasconderti allo sguardo di Tzor.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 16 o più, aggiungi al numero che hai estratto. Se la tua Resistenza è a 10 o meno, togli 1.

Se il totale ora è 2 o meno, vai al **262**.
Se è 3 o più, vai al **338**.



134

Lasci il passaggio rialzato e avanzi attraverso la fanghiglia che ti arriva al ginocchio fino a raggiungere le pietre grigie. Qualche attimo prima di raggiungere la pila senti un forte ronzio che ti spinge a fermarti di scatto. Attraverso un'apertura della piramide vedi uno sciame di insetti che vola attorno ad un alveare dalla forma simile a quella di una pera. Dalle code dei volatili si protendono dei pungiglioni rossi e scintillanti simili a piccoli coltelli affilati. Non hai dubbi: se provocati, quegli insetti e le loro punture si rivelerebbero fatali. Stai per voltarti e per andartene quando gli insetti ti scorgono e si infuriano. Un attimo dopo lo

sciame impazzito si riversa fuori dall'apertura nella roccia e vola verso di te.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **238**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **156**.

135

Sollevi la mano, pronunci le parole dell'incantesimo - *Mano di Fuoco* - e indirizzi la tua potenza distruttrice verso il guerriero torreggiante. Un attimo dopo un fascio di energia crepitante erompe dal tuo palmo e colpisce il guerriero in pieno petto. Egli barcolla per un istante, ma l'incantesimo non basta a farlo cadere dallo stretto tratto di roccia. L'automa si riprende in fretta.

Il guerriero reagisce sollevando la spada nera e facendo partire dalla punta di questa un fascio di energia crepitante che ti passa sopra la testa e si schianta sul ponte di roccia nel punto in cui esso si congiunge con la parete della gola sottostante. Senti un sussulto sotto i tuoi piedi quando il ponte si crepa e si stacca dalla parete; poi, con tua enorme sorpresa, il fascio di roccia comincia ad attorcigliarsi verso di te, proprio come se fosse la lingua di un serpente che ritorna nella bocca cui appartiene.

La roccia che s'arrotola ti spinge sempre più vicino al temibile guerriero nero. Mentre egli osserva il tuo riluttante approccio, solleva la spada sopra la testa, menando fendenti in aria e quasi pregustandosi i colpi che infliggerà al tuo corpo. Quando sei a dieci metri dal cancello, estrai l'arma e ti prepari a un combattimento che sembra inevitabile.

Se possiedi la Spada del Sole o la Skarn-Ska, vai al **254**.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti speciali, vai al **147**.

136

Purtroppo i lavas che volano in circolo sopra la tua testa ti vedono, atterrano vicino al tuo nascondiglio e lo circondano. Le loro grida d'allarme attirano più di una dozzina di loro compagni. Ad un comando gridato, ti si serrano attorno a circolo e ti attaccano senza pietà con le lance e i tridenti. Combatti con incredibile valore, ma loro sono in troppi, e alla fine soccombi.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sul Ponte del regno di Huan'zohr.

137

Servendoti della tua arte superiore, ordini alla creatura confusa e timorosa di abbandonare ogni pensiero di attacco e di scappare. La bestia spalanca gli occhi incerta; poi, in un attimo di puro terrore, i suoi nervi cedono, ed essa si volta e risale di corsa le scale. La osservi scomparire oltre l'arcata, poi volgi la tua attenzione al portale e cerchi di trovare il modo per aprirlo. Servendoti delle tue avanzate facoltà Ramas, riesci a decifrare il testo runico a sufficienza per scoprire il codice segreto che ne assicura l'apertura. Fidando nelle tue capacità, premi una sezione della superficie, la quale si muove in avanti con un *clunk*.

Qualche attimo più tardi, il portale cigola e si apre. Tu ti affretti oltre, prima che la porta si richiuda alle tue spalle con un forte rimbombo.

Vai al **210**.

138

Per senso del dovere e rispetto alla memoria di quei uomini coraggiosi, preghi il dio Ramas affinché liberi le loro anime dal tormento cui sono sottoposte (perdi 4 punti di Resistenza). Mentre intoni le parole di preghiera, senti una gran pace e tranquillità scendere sui loro spiriti sofferenti. I volti distorti dalla pena a poco a poco svaniscono dalla superficie delle meteore, fino a quando capisci che essi non sono più. Grazie alla tua presenza qui e al potere della tua preghiera, il dio Ramas è riuscito a penetrare le tenebre di questo regno e a liberare le loro anime, che ora troveranno pace eterna nel Pianeta della Luce.

Ora le comete, private di energia dell'anima, sono attratte nuovamente entro l'orbita del gruppo di stelle distanti. Anche tu vieni attratto da quelle stelle scintillanti, e mentre le attraversi a velocità incredibile, vedi un grande ponte-arcobaleno i cui archi colorati attraversano l'incommensurabile oscurità di una distesa titanica di fuoco. Il tuo spirito si risolleva quando capisci che quello è il Ponte dei Dannati, l'uscita da questo mondo astrale. Ma mentre ti avvicini al magnifico ponte, avverti una presenza meno invitante. I cavalieri dell'ombra stanno tornando, e questa volta non sono soli: scortano una creatura astrale la cui sola vista ti fa aumentare i battiti del cuore.

Vai al **272**.

139

Inserisci la punta della tua arma tra la catena e il labbro di Nza'pok e tiri con forza, liberando l'amuleto dalla bocca congelata del mostro.

L'amuleto cessa di baluginare nel momento in cui si stacca dal labbro, e tu capisci che adesso puoi toccarlo senza correre rischi. Quando lo raccogli, vedi che su un lato esso porta inciso il nome di Nza'pok, dall'altro scopri un numero runico.



Registra l'Amuleto di Nza'pok sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti nella tasca. Il numero runico sul rovescio della medaglia è un sei.

Prendi nota di questo numero a lato del tuo Registro di Guerra: potrebbe servirti in futuro.

Per proseguire, vai al **314**.

140

Noti un'arcata aperta alla base della torre. Quando ti concentri su quella apertura, vedi una rampa di scale che scende ai piani inferiori. Con un po' di fortuna, e aiutato dalle tue facoltà Ramastan del fiuto e dalle tue abilità di mimetizzazione, potresti passare accanto al lavas e scappare giù per le scale senza essere visto.

Se decidi di raggiungere le scale della torre, vai al **308**.

Se decidi che è troppo rischioso, puoi restare qui mentre vai al **278**.

141

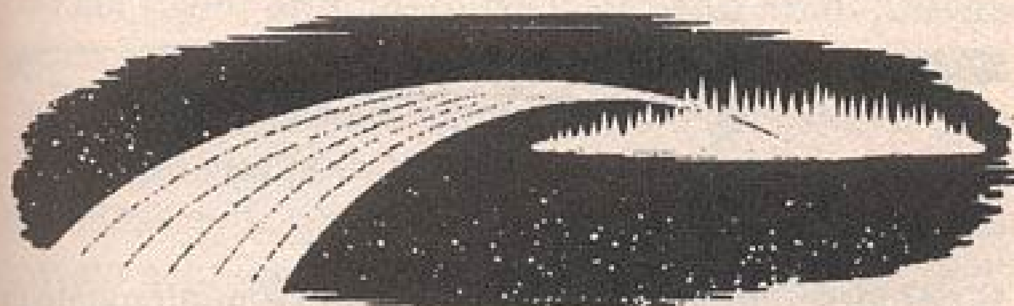
Con crescente preoccupazione osservi mentre la sagoma distante si fa sempre più vicina. Intensifichi la vista e noti che la 'cosa' è simile - vista di fronte, almeno - a un enorme scarafaggio, ma con centinaia di zampe robuste che si muovono rapidissime come quelle dei millepiedi. Percepisci che si tratta di una creatura vivente e non di un meccanismo, e che la velocità con cui avanza è incredibile. Il grande corpo dell'essere riempie quasi per intero il tunnel, e a meno che tu non faccia immediatamente qualcosa per evitare l'impatto, tra breve verrai scaraventato e schiacciato a terra dal suo peso.

Alla disperata ricerca di un nascondiglio, percorri le pareti del tunnel con lo sguardo, ma non vedi alcuna fessura o crepa larga abbastanza per accogliere il tuo corpo. Poi noti le sbarre di supporto che attraversano il soffitto: si protendono a meno di mezzo metro dal tetto del tunnel, ma potrebbero rappresentare l'unico modo che hai per sfuggire all'impatto con la sagoma nera.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Gran Coronato Ramas, vai al **73**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, ma non hai raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **251**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **166**.



142

Noti un rettile sentinella in piedi sul largo parapetto del ponte. È appoggiato al suo tridente e sembra fissare pigramente il fiume di lava ribollente che scorre alla base della gola, un miglio più sotto. Ti viene in mente che se la creatura dovesse cadere nella gola, l'incidente attirerebbe l'attenzione della manciata di passanti che sta transitando sul ponte. Una tale distrazione aumenterebbe le tue possibilità di attraversare il ponte non visto.

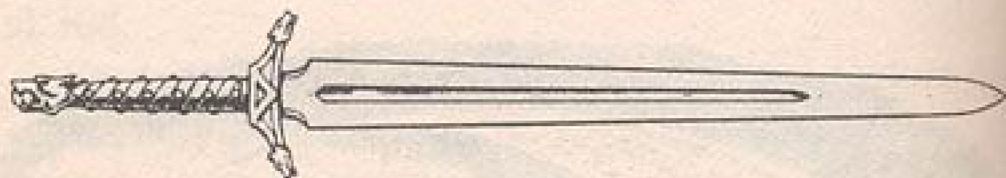
Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **317**.
Altrimenti, vai al **9**.

143

Ti alzi in piedi e fai ricorso alle tue capacità curative di Ramas per massaggiare il tuo braccio tramortito. Mano a mano che il sangue ricomincia a circolare normalmente, prendi un'altra Corona d'Oro (ricordati di cancellare quella che hai appena perso) dalla saccoccia e ti avvicini nuovamente al portale. Questa volta sei deciso a fare la scelta giusta.

Se vuoi inserire la moneta nella rientranza circolare, vai al **195**.

Se decidi di inserirla in quella rettangolare, vai al **103**.



144

Il percorso che ti separa dal vulcano è punteggiato di pericoli e difficoltà, e malgrado le tue naturali facoltà e la tua agilità, subisci numerose ferite ai piedi e alle gambe.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, riduci la tua Resistenza di 4 punti. Se il numero che hai estratto va da 5 a 9, riduci la tua Resistenza di 5.

Se sopravvivi alla durissima prova, vai all'**86**.

145

Lord Rimoah convoca un incontro del consiglio segreto nella sala della confraternita dei maghi di Toran. Alla riunione partecipano gli uomini più saggi del Magnamund, molti dei quali ti hanno già aiutato nel passato. Tra di essi riconosci Banedon, il capo della Corporazione, Gwynian il Saggio, il barone Medar, parecchi anziani dell'Alto Consiglio di Dessi, e il circolo dei maghi più esperti della Confraternita della Stella di Cristallo.

Sotto la direzione di Rimoah, questi uomini saggi ed esperti cercano di individuare il modo migliore per aiutarti a recuperare la Pietra di Luna. Un Cancello dell'Ombra esiste da tempo nelle segrete sotto la Sede della Confraternita, e viene presto deciso che l'Alto Consiglio degli Anziani, unendo le forze antiche di cui è dotato, potrà servirsi di questo portale per trasportarti nel regno proibito di Naar. Il pensiero di tornare ancora una volta nel Pianeta delle Tenebre ti riempie l'animo di un senso di sgomento, ciò nonostante questo viaggio non potrebbe che costituire la parte meno pericolosa della tua missione, perché sai che una volta arrivato nel regno di Naar, non solo dovrai cercare di sopravvivere agli attacchi dei suoi orribili servitori, ma dovrai anche cercare di localizzare la Pietra di Luna e poi tornare nel tuo mondo.

I membri del consiglio segreto considerano questi problemi in profondità. Per aiutarti, essi ti forniranno alcuni mezzi per superare le difficoltà.

Vai al **223**.

146

La tua paura di questa creatura sovrannaturale si sta trasformando in terrore puro. Percepisci che essa è capace di una forza colossale e non hai dubbi riguardo le sue intenzioni: vuole ucciderti, ma non in fretta. È

chiaramente suo desiderio godere di una tua morte lenta e inesorabile.

Impegnare la Tormentatrice e la sua enorme scorta di cavalieri in combattimento sarebbe un'azione coraggiosa sì, ma anche suicida, poiché non hai alcuna esperienza di combattimento su questo pianeta astrale, e potresti venire battuto dal semplice numero o dal peso dei tuoi nemici. Capisci che la tua unica speranza di salvezza è riuscire a sfuggire alla Tormentatrice e alla sua scorta attraversando il Ponte dei Dannati.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e hai raggiunto il rango di Principe del Sole, vai al **225**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e desideri usarla, vai al **99**.

Se non possiedi queste arti o non hai raggiunto il livello dell'addestramento Ramas richiesto, vai al **313**.

147

Il guerriero ruggisce una frase nella lingua delle Tenebre e all'improvviso la sua grande spada si illumina di un fuoco nero che crepita malvagiamente. Poi il pugnale che tiene nella mano sinistra comincia a mandare bagliori rossi. Quando la lama avvelenata diventa incandescente, inizia ad emettere del vapore velenoso.

Lanciando il tuo grido di battaglia, sferri un rapido attacco, nella speranza che la velocità e l'agilità ti diano modo di sconfiggere questo formidabile avversario. Colpisci per primo con forza sufficiente a farlo indietreggiare di qualche passo, ma il guerriero si riprende in fretta e contrattacca con fare esperto. Capisci subito di avere di fronte un combattimento alquanto arduo.

Zantaz:

Combattività 52 Resistenza 50

Questo guerriero è immune ad ogni forma di attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **186**.



148

Con tuo disappunto, capisci che il dragone è convinto di avere un clandestino a bordo del suo carico. Esso non mette in allarme i suoi compagni, come temevi tu, ma preferisce ridurre l'altitudine del suo volo, e piuttosto che proseguire verso l'area delle costruzioni, si dirige verso un ammasso di rocce e case abbandonate a pochi metri dal bordo della gola.

Vai al **161**.

149

Percepisci che la bestia ha percepito la tua presenza tra il suo carico, e sai che devi agire rapidamente se vuoi impedire che il dragone avverta gli altri lavas che volano lì vicino. Fissi con fare di sfida gli occhi del dragone e fai ricorso alle tue facoltà Ramas per comandargli di scordarsi di averti visto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo

punteggio attuale di Resistenza è 10 o meno, togli 1 dal numero che hai estratto. Se è 20 o più, aggiungi 1.

Se ora il totale è 3 o meno, vai al **284**.
Se è 4 o più, vai al **31**.

150

Voli sopra l'arco risplendente di questo ponte colossale, verso un nuovo, terrificante dominio. Davanti a te vedi una pianura immensa che brucia di un fuoco magico. Al centro c'è un vasto cratere di cenere e, simile ad una lancia enorme e torreggiante impiantata nel cuore di un' immensa vallata, vedi una fortezza di dimensioni titaniche.

Mentre attraversi il grande Ponte dei Dannati, consulti il Tomo delle Tenebre, il quale ti conferma i tuoi peggiori timori e le tue più profonde speranze: davanti a te si stende il regno di Naar e la sua temibile roccaforte di Dazganon. Il tomo avverte che coloro che vogliono accedere al regno di Naar devono essere in possesso di tre manufatti: l'amuleto di Nza'pok, l'Anello del Kunae e lo Scarabeo del dragone Senz'ali. La pagina finale del tomo elenca i nomi dei servitori più fedeli di Naar che vivono nella fortezza di Dazganon, e il nome di uno che vive fuori da essa, 'Tzor, il Guardiano della Pianura della Disperazione, Custode delle Anime Malvagie'. Il testo nella pagina finale ti dice che non esiste alcun nome segreto per Naar e - cosa che ti spaventa più di ogni altra - che non vi è uscita dalla fortezza del male.

Nell'attimo in cui lo chiudi, il tomo si accende all'improvviso e viene consumato da lingue voraci di fiamme blu. Lasci cadere il libro, il quale scompare, inghiottito dai colori del ponte (cancella questo Oggetto Speciale dal tuo Registro di Guerra).

Per proseguire, vai al **248**.

151

Cercando di sfruttare l'elemento sorpresa, balzi in avanti verso un varco nella legione di orrori che avanza. Immediatamente le creature cercano di serrare i ranghi, ma le loro reazioni sono lentissime, e tu riesci a farti strada in mezzo ai loro corpi puzzolenti senza difficoltà. Purtroppo, però, non vai molto lontano: un grosso peso ti colpisce alla schiena e ti fa cadere in ginocchio. Mentre cerchi di alzarti dalla fanghiglia, vieni avvolto in una rete spessa che era stata lanciata dall'alto. Cerchi freneticamente di liberarti, ma una seconda rete cala sulla prima e ti impedisce di muoverti del tutto, dando il tempo all'orda infernale di serrarsi su di te. Due creature volanti calano a serrare con una corda le estremità delle reti. Completato il loro compito, i due volatili gridano, e tu ti senti sollevare improvvisamente verso l'alto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, perdi 1 Oggetto dello Zaino. Se il numero che hai estratto va da 5 a 9, la tua saccoccia dei soldi si apre, e tu perdi tutte le Corone d'Oro.

Dopo aver modificato di conseguenza il tuo Registro di Guerra, vai al **63**.

152

La resistente barriera difensiva che hai costruito devia completamente l'attacco psichico combinato che i tuoi

avversari hanno lanciato contro di te; e anzi, la potenza del loro stesso attacco rimbalza e li investe con effetto devastante. I Luogotenenti della Notte cadono a terra gridando e contorcendosi come serpenti per il dolore. La demonessa barcolla e indietreggia, poi cade pesantemente sul trono e si afferra la testa sfigurata tra le mani mentre cerca di riprendere il controllo della sua mente.

Approfittando del vantaggio, sfoderi l'arma e ti lanci in avanti. Con due colpi fulminei sistemi i luogotenenti, e poi ti affretti verso il trono gigante della demonessa. Attraverso la nebbia rossa del dolore, la Demonessa Shamath ti vede mentre ti avvicini. Immediatamente essa abbassa il braccio destro sul bracciolo della poltrona, dove un opale luccicante è sistemato nella pietra.

"Gnekasha!" gridi, pronunciando il nome segreto, e subito la creatura si paralizza come una statua di pietra. Ma non prima che il suo pugno chiuso abbia colpito la gemma lucente.

All'improvviso senti un rumore terribile: sono le grida delle legioni di Shamath, assetate di vendetta. Con orrore, guardi oltre la spalla e vedi l'origine di quella cacofonia: la sala dei tunnel oltre l'arcata della Sala del Trono. Ciò che vedi laggiù ti fa correre brividi gelidi lungo la schiena.

Vai al **201**.

153

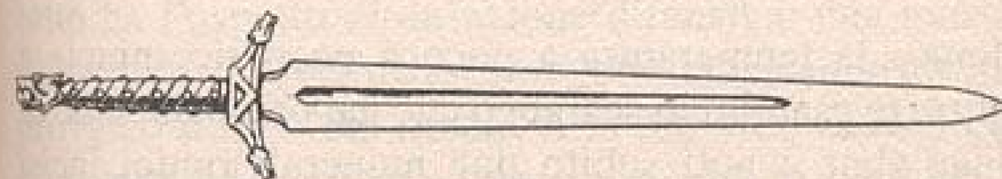
La colonna di fuoco sfreccia nella sala e attraversa il tuo doppio prima di schiantarsi contro il portale chiuso della sala. Consapevole del fatto che il Signore della Rovina che siede a destra è Jantoor, ti alzi in piedi e gridi il suo nome segreto. Immediatamente la creatura diventa immobile. La vista della sua figura paralizzata e l'improvvisa interruzione del contatto mentale getta nel panico e nella confusione l'altro Kunae. In un furore cieco questi impreca, e subito, con tuo grande orrore, vedi il tappeto di larve emergere dai recessi ombrosi della sala. Mentre i vermi avanzano contorcendosi verso di te, cominciano a diventare sempre più grandi.

Se vuoi metterti in salvo dall'orda mostruosa e strisciante, devi pronunciare il nome segreto del restante Kunae, ma non hai il tempo di consultare il Tomo delle Tenebre: devi cercare di ricordartelo a memoria.

Se pensi che il nome segreto sia *Rhunotar*, vai al **96**.

Se pensi che il nome segreto sia *Rhunadan*, vai al **311**.

Se pensi che il nome segreto sia *Rhunaguin*, vai al **289**.



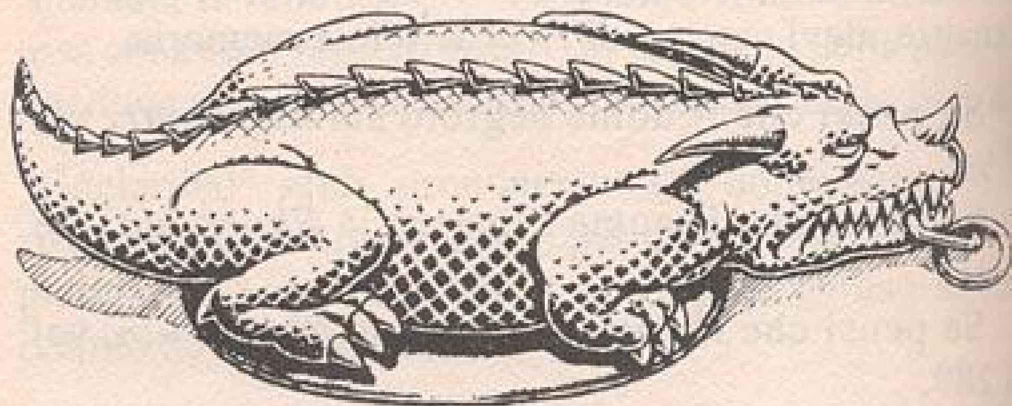
154

Sussulti quando una freccia ti ferisce il polso sinistro e un'altra ti graffia il petto (perdi 1 punto di Resistenza). Per fortuna le ferite sono superficiali, e le tue facoltà risananti Ramas smorzano il dolore e fermano il sangue.

Vai al **5**.

155

Nell'attimo in cui entri nell'ascensore di luce, ti senti calare attraverso i diversi livelli del tempio in un bozzolo protettivo di luce bluastra. Mano a mano che ti allontani dal nido, il calore insopportabile lascia il posto ad una piacevole frescura, che però, a poco a poco, si trasforma in un gelo altrettanto insopportabile. Mai prima d'ora hai provato un freddo gelido come questo. Per fortuna le proprietà magiche dello Scarabeo del Dragone Senz'ali ti proteggono e ti salvano da morte sicura (registra lo scarabeo sul tuo Registro di Guerra tra gli oggetti speciali che porti in tasca).

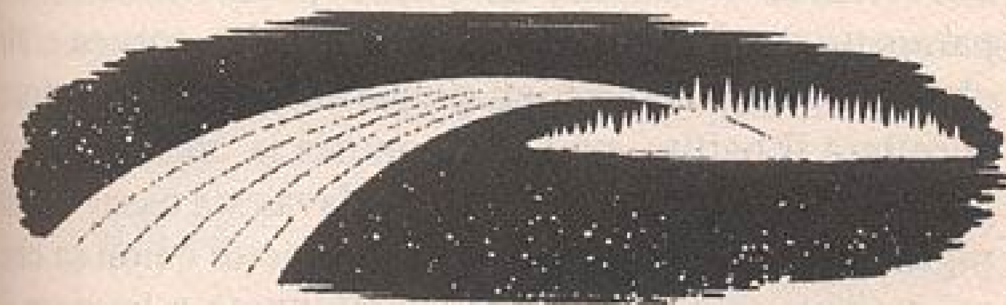


Mentre la temperatura a poco a poco ricomincia a salire, tu esamini lo scarabeo che hai preso dal nido di Huan'zhor e noti subito due numerali runici incisi sulla schiena del dragone scolpito sulla sua superficie (I numerali comprendono il numero 31. Annota questo numero a fianco del tuo Registro di Guerra per consultazione futura). Dopo aver soddisfatto la tua curiosità, sistemi lo scarabeo nella tua tasca e aspetti che la discesa, apparentemente senza termine, si concluda.

Alla fine la luce blu comincia a dissolversi, e tu senti il terreno solido materializzarsi sotto i tuoi piedi. Davanti a te si trova una caverna gigantesca, le cui pareti di ossidiana crepata e macchiata si levano a destra verso un tetto ad arco dove dodici stalattiti di pietra verde luminescente sono disposte a circolo. A terra, esattamente sotto le stalattiti, vedi i resti di un piedistallo in rovina, fatto di cristallo, i cui frammenti scintillano nel freddo tetro e misterioso della caverna.

Se sei già stato nella città di Helgor in una precedente avventura di *Lupo Solitario*, vai all'**84**.

Se non hai mai visitato questo posto, vai al **124**.



156

Il fascio di insetti si raggruppa in una nube nera che indugia minacciosamente sopra le rocce. Dapprima il tutto ha l'aspetto di un'azione difensiva, una mostra di forza con lo scopo di spaventarti, ma quando all'improvviso il tono del ronzio si fa più alto, capisci che gli insetti infuriati non si preparano affatto a difendere la loro tana, bensì stanno per attaccarti.

Se decidi di provare a scappare dallo sciame inferocito, vai al **212**.

Se preferisci rimanere e affrontarlo, vai al **318**.

157

La paura di venire consumato dalla tempesta che si sta avvicinando ti spinge ad agire in fretta. Entri nel

camino di luce e cominci la lunga discesa in una colonna di luce azzurra luminescente. Senti che il diamante nella tua tasca si è acceso e, assieme al tuo amuleto di platino, ti sta proteggendo dai rigori sconosciuti di questo viaggio.

Guardi in basso e vedi i tetti di torri e strane costruzioni levarsi verso di te. A poco a poco rallenti fino a fermarti e ti ritrovi in piedi su un piedistallo circolare di basalto che si trova in cima a un grande edificio dal tetto piatto. Parecchi metri alla tua sinistra vedi una torre tozza, e alla tua destra, in piedi vicino a un parapetto, vedi una creatura con la pelle cornea e ali che scintillano come fogli piegati d'oro. Il tuo cuore accellera il battito quando riconosci la creatura: è un lavas, uno dei servitori di Naar. Il lavas sta osservando pigramente il panorama oltre il parapetto e non sa che sei arrivato, ciò nonostante sei riluttante a lasciare il fascio baluginante di luce blu per timore che esso possa vederti e dare l'allarme.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano, vai al **72**.
Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione o del Fiuto, vai al **174**.
Se non possiedi queste Arti Superiori o non hai raggiunto il livello richiesto dell'addestramento Ramas, vai al **140**.

158

Osservi mentre il treno con il minerale prosegue lungo il tunnel e scompare come un tornado nel buio. Ritorna la quiete, e con essa la tua curiosità naturale e il desiderio di trovare la Pietra di Luna, che ti spingono a esplorare il nuovo passaggio. Una brezza maleodorante ti soffia in viso, pesante ma piacevolmente fresca dopo la polvere onnipresente del primo tunnel. Segui il passaggio per diverse centinaia di metri fino a quando non arrivi in una caverna vuota, dove rivoli d'acqua ricchi di minerali colano sulle pareti colorandole di un marrone rossiccio. Sei affamato e decidi di fermarti qui per un po'. A meno che tu non possegga l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Mentre ti riposi, decidi di consultare il tomo delle Tenebre per vedere se esso ti può rivelare qualche informazione utile su questo strano complesso sotterraneo.

Vai al **33**.

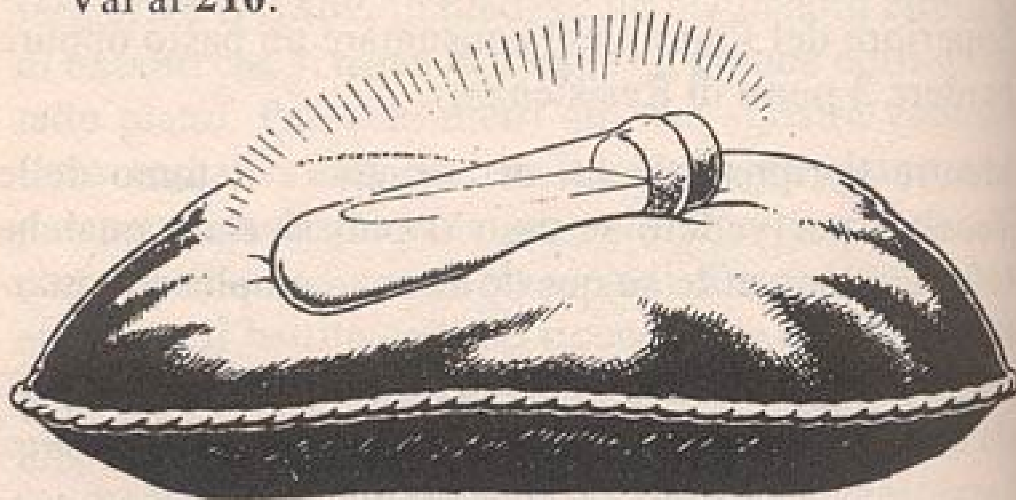
159

La creatura si trova a metà rampa quando si ferma a fiutare l'aria fredda. Emettendo un rumore simile a un sibilo raggrinzisce il naso e lascia che un filo di saliva le coli dalle mandibole aperte e tremanti. Affamata com'è, deve avere avvertito l'aroma di qualcosa che la eccita ancora più dell'odore di carne umana: il miele di Muntaag.

Percepisci la causa del suo improvviso delirio ed estrai in fretta dallo zaino il pacchetto di foglie contenente il miele. La bestia emette un ululato disperato, e tu lanci velocemente il pacco verso l'entrata per impedire che la iena ti balzi addosso. Mentre la creatura risale la rampa, volgi la tua attenzione al portale e cerchi di trovare il modo per aprirlo. Servendoti delle tue avanzate facoltà Ramas, riesci a decifrare il testo

runico a sufficienza per scoprire il codice segreto che ne assicura l'apertura. Fidando nelle tue capacità, premi una sezione della superficie, la quale si muove in avanti con un chiaro *clunk!*. Qualche attimo più tardi, il portale cigola e si apre. Tu ti affretti oltre, sbattendo la porta alle tue spalle per impedire alla bestia affamata di seguirti.

Vai al **210**.



160

Getti un'occhiata alle pareti in rovina di questa volta debolmente illuminata e il cuore ti balza in petto per la gioia. Il granito è umido e per niente piacevole alla vista, ma dopo gli orrori cui hai assistito nella sala del trono di Naar la pietra scura della volta sembra quasi darti il benvenuto con la sua aria famigliare. Sei tornato nella sala funebre segreta sotto la Necropoli di Tyso, il luogo da cui ha avuto inizio il tuo viaggio attraverso il Cancello dell'Ombra qualche tempo fa. Con l'aiuto di Alyss sei tornato sano e salvo nel Sommerlund.

Del Cancello dell'Ombra non resta traccia alcuna: è svanito nell'attimo in cui sei emerso dal bozzolo di luce e hai messo piede nella volta. Con passo ansioso lasci la sala e ti affretti alla superficie, dove il caldo sole dell'estate ti dà il benvenuto. Il comandante di Tyso è il barone Tor Medar, e due delle sue sentinelle stanno facendo la guardia ai cancelli della necropoli della città. Quando ti vedono emergere dal vicino mausoleo, li vedi rimanere a bocca aperta per la sorpresa non appena capiscono chi sei alla vista del tuo mantello di Gran Maestro. Dopo essersi riprese, le guardie si offrono di scortarti al castello di Tor Medar. Nel corso del breve viaggio attraverso la città rimani scioccato nel venire a sapere che è passato un anno da quando sei entrato nel Cancello dell'Ombra, anche se a te il periodo trascorso sul Pianeta delle Tenebre è sembrato coprire qualche giorno soltanto.

Il barone Medar è un vecchio e fidato amico, che ti porge il suo caloroso benvenuto a Tyso, abbracciandoti con affetto. Avendo temuto per la tua vita ed essendosi ormai convinto che tu fossi perito nel tentativo di sconfiggere il tuo malvagio alter-ego, il barone è evidentemente felice di sentire che non solo sei sopravvissuto alla prova oltre il Cancello dell'Ombra, ma che sei anche riuscito a sconfiggere l'impostore. Ovviamente, sei ansioso di fare ritorno dai tuoi compagni Ramas senza ulteriore indugio, e Medar ti offre il suo aiuto. Ti dà il cavallo più bello delle sue scuderie e ordina a una truppa delle sue guardie del corpo personali di scortarti fino a Sommerlund e al Monastero Ramas.

Al monastero ricevi un'accoglienza calorosissima dai ranghi dei Ramas, per i quali il tuo ritorno concretizza un anno di preghiera e ansiosa speranza. Pietra di Fuoco, il più anziano del Nuovo Ordine di Guerrieri,

spedisce subito dei messaggeri alla corte del re di Holmgard per fare sapere a questi e al Capo della Corporazione Banedon, il leader dei maghi della Confraternita di Toran, del tuo ritorno. Pietra di Fuoco ha giustamente assunto il comando in tua assenza, e mentre egli ti accompagna attraverso i vari livelli del monastero fino alla tua volta sotto la Torre del Sole, tu gli fai i tuoi complimenti per il modo in cui egli ha condotto le cose e l'addestramento dei Ramas in generale mentre tu non c'eri.

"Grazie, mio signore" egli ti dice con orgoglio, "ma non è tutto merito mio. Il mio compito sarebbe stato troppo arduo se non avessi ricevuto il generoso aiuto dei tuoi consiglieri, Lord Rimoah e Lord Ardan di Dessi".

Questi due maghi dei Regni Antichi - Lord Rimoah e Lord Ardan - ti danno il benvenuto non appena entri nella volta. Da quando sei scomparso un anno fa nel Cancello dell'Ombra, essi si sono trasferiti al monastero per aiutare Pietra di Fuoco nell'addestramento del Nuovo Ordine Ramas.

"Capivamo che eri ancora vivo da qualche parte nel vuoto oltre l'universo di Aon" ti spiega Rimoah, felicissimo di rivederti, "ma né io né Ardan riuscivamo a capire da dove saresti rientrato a Sommerlund. Vieni, Grande Maestro, raccontaci la tua avventura oltre il Cancello dell'Ombra".

I due collaboratori ascoltano con attenzione il tuo racconto, mentre narri della sconfitta inflitta al 'Destino del Lupo' e della fuga dalla sala del trono del re delle Tenebre; ma rimangono sorpresi nell'apprendere che Naar possiede la Pietra di Luna degli Shianti, cosa che sembra spaventarli.

"Questa è una notizia davvero brutta, Lupo Solitario" dice Lord Rimoah con voce cupa. "La Pietra di Luna possiede un potere enorme. Può creare la vita e anche distruggerla... completamente. Se Naar fosse in grado di servirsene appieno, potrebbe distruggere tutta la vita del Magnamund. Credo che sia solo una questione di tempo prima che egli carpisca i suoi segreti. Un tempo la Pietra di Luna era una benedizione per le creature di questo mondo. Nelle mani di Naar, potrebbe diventare la maledizione di noi tutti".

"Io non permetterò che ciò succeda" affermi con decisione. "Troverò il modo di tornare nel Pianeta delle Tenebre e recuperare la Pietra di Luna. Lo giuro. Per Sommerlund e per i Ramas... finché avrò vita, Naar non conquisterà mai il Magnamund!"

"Il tuo coraggio ispira coraggio a tutti, Grande Maestro" dice Lord Ardan con rispetto.

"Sì, a tutti" gli fa eco Rimoah. "E stai certo, Lupo Solitario, che presto avrai modo di tenere fede al tuo giuramento, poiché noi possiamo aiutarti".

Vai al **145**.

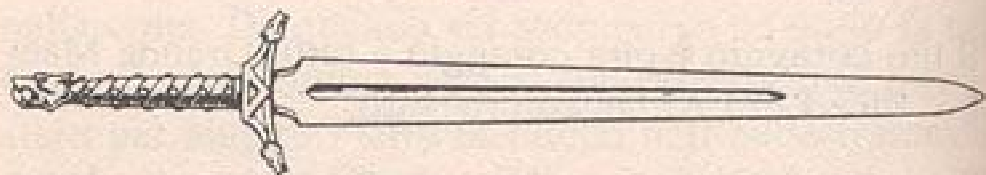
161

Il dragone passa vicino a uno degli edifici in rovina, la rete si impiglia su un parapetto divelto e si spezza. Ad uno ad uno i pesanti massi di roccia cadono per schiantarsi ed esplodere come bombe quando colpiscono il terreno. Ti afferri disperatamente alla rete per evitare di cadere e precipitare al suolo. Il dragone

gracchia forte quando vede l'ultimo blocco cadere e poi te aggrappato alle maglie della grossa rete. Le sue grida frenetiche attirano l'attenzione di tre lavas, i quali calano a vedere di cosa si tratta. Temendo di venire catturato, ti lanci e cadi su una montagnola di polvere e sabbia che attutisce la tua caduta. Benché scosso e stordito per l'impatto, non hai subito danni: ti allontani di corsa dalla montagnola e ti nascondi sotto una lastra crepata di basalto nella speranza di riuscire ad evitare gli occhi acutissimi dei lavas.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1.

Se ora il totale è 4 o meno, vai al **136**.
Se è 5 o più, vai al **340**.



162

Mentre i sinistri ragni strisciano sempre più vicini, tu cerchi di servirti della tua Arte Superiore per liberarti dal fango pesante che ti immobilizza le gambe e balzare sulla riva del fiume.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è 15 o meno, sottrai 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **94**.
Se è 5 o più, vai al **120**.

163

Per senso del dovere e rispetto alla memoria di quei uomini coraggiosi, reciti le parole segrete di cerimonia dell'esorcismo Ramas. Mentre intoni la cantilena, senti una gran pace e tranquillità scendere sulle loro anime tormentate. I volti sofferenti e distorti dalla pena a poco a poco svaniscono dalla superficie delle meteore, fino a quando capisci che essi non sono più. Grazie al potere della tua cerimonia, le loro anime sono riuscite a scappare da questo regno infernale per trovare pace eterna nel Pianeta della Luce.

Ora le comete, private di energia dell'anima, sono attratte nuovamente entro l'orbita del gruppo di stelle distanti. Anche tu vieni attratto da quelle stelle scintillanti, e mentre le attraversi a velocità incredibile, vedi un grande ponte-arcobaleno i cui archi colorati attraversano l'incommensurabile oscurità di una distesa titanica di fuoco. Il tuo spirito si risolleva quando capisci che quello è il Ponte dei Dannati, l'uscita da questo mondo astrale. Ma mentre ti avvicini al magnifico ponte, avverti una presenza meno invitante. I cavalieri dell'ombra stanno tornando, e questa volta non sono soli: scortano una creatura astrale la cui sola vista ti fa aumentare i battiti del cuore.

Vai al **272**.

164

Inserisci la punta del pugnale nella rientranza e immediatamente vieni accecato da un lampo di luce bianca. Un dolore tremendo ti percorre il braccio, e tu vieni scagliato all'indietro da questa improvvisa scarica di energia: perdi 4 punti di Resistenza.

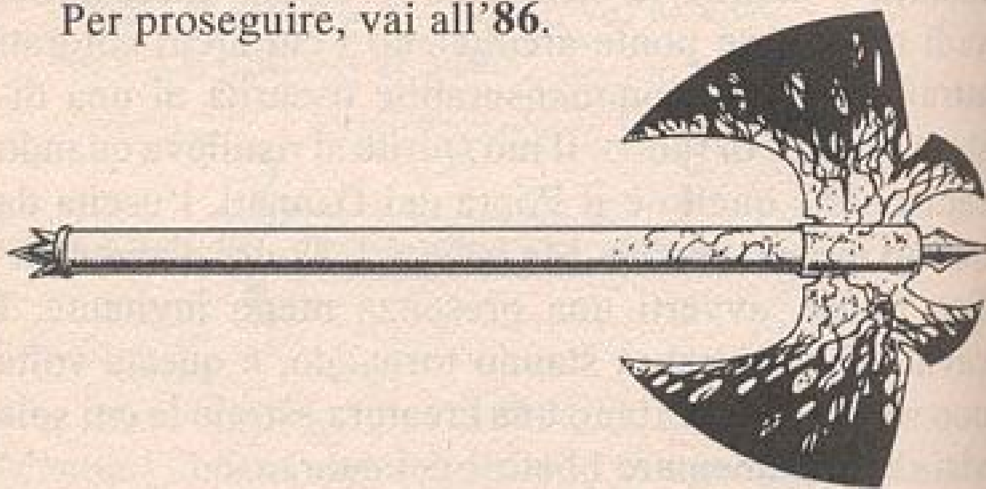
Il tuo pugnale è ridotto a un ammasso di acciaio incandescente e informe (cancella quest'arma dalle tue armi), ma almeno è servito allo scopo. Senti il crepitio dell'energia elettrica che si scarica, poi il grande portale si apre lentamente.

Per proseguire, vai al **343**.

165

Fai ricorso alle tue Arti Superiori per alterare e ridistribuire il peso del tuo corpo. Ciò ti permette di attraversare il difficile terreno che ti separa dal cratere nel minor tempo possibile. Comunque, malgrado le precauzioni, nel corso del viaggio subisci diverse ferite minori: perdi 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai all'**86**.



166

Balzi in aria, le mani tese per afferrare una delle sbarre che sostengono lo stretto arco del tetto del tunnel.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è ora 3 o meno, vai al **231**.
Se è 4 o più, vai al **217**.

167

Immediatamente lo sciame di insetti si innervosisce e comincia a ronzare forte (ricordati di ridurre di 4 punti la tua Resistenza per aver impiegato il Laser Ramas).

Capisci subito che c'è qualcosa che non va e cominci a indietreggiare dalla pila di pietre. Un attimo dopo lo sciame infuriato si riversa attraverso l'apertura e si leva a formare una nube nera che indugia minacciosamente sopra le rocce. Dapprima il tutto ha l'aspetto di un'azione difensiva, una mostra di forza con lo scopo di spaventarti, ma quando all'improvviso il tono del ronzio si fa più alto, capisci che gli insetti infuriati non si preparano affatto a difendere la loro tana, bensì stanno per attaccarti.

Se decidi di provare a scappare dallo sciame inferocito, vai al **212**.
Se preferisci rimanere e affrontarlo, vai al **318**.

168

All'improvviso senti un peso massiccio piombarti sulla schiena, proprio tra le scapole. Sei stato colpito da una potente onda shock che ti spinge nel santuario di Naar attraverso l'entrata gocciante, la quale si chiude dietro di te come una ferita rimarginatasi in un secondo: perdi 3 punti di Resistenza.

Vai al **68**.

169

Percepisci una resistenza magica al tuo comando, che diventa sempre più intensa fino a quando non vieni accecato da un lampo di luce bianca e infine scagliato



(fig. 9) Tzor sferza i dannati con la sua frusta.

all'indietro da questa improvvisa scarica di energia: perdi 2 punti di Resistenza.

Rimani stordito e ti gira la testa, ma almeno i tuoi sforzi non sono stati vani. Infatti, senti il crepitio dell'energia elettrica che si scarica, poi un rumore come di metallo che gratta contro la pietra, e infine vedi il grande portale che si apre lentamente.

Per proseguire, vai al **343**.

170 *(fig. 9)*

Reggendo delle fruste di fiamma viva in ciascuna delle sue potenti otto mani, lo spettro demoniaco di Tzor frusta l'orda di anime tormentate senza pietà. Le segue continuamente in questa Pianura della Disperazione non lasciandole mai in pace e ridendo crudelmente del loro dolore. Pochi riescono a scappare ai suoi occhi vigili, e ancor di meno riescono a non venire colpiti dalle sue terribili fruste di fuoco.

Mentre la torreggiante figura di Tzor si avvicina, noti una rete complicata di scandagli psichici che si emana dalla sua persona. Chiaramente egli si serve di questi scandagli per monitorare le anime dei dannati, per sempre prigioniere nella Pianura della Disperazione. Poi ti viene in mente che gli straordinari poteri di Tzor potrebbero avvisarlo anche della tua presenza ai bordi del cratere. Tzor si sta avvicinando in fretta, e tu devi agire subito se vuoi minimizzare il rischio di venire scoperto.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas e hai raggiunto il rango di Gran Coronato, vai al **297**.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas,

ma non hai raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **133**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **37**.

171

Pronunci il nome a voce alta, ma senza ottenere alcun effetto. Per un attimo vi è un silenzio snervante, poi la bocca gommosa di Nza'pok emette una risata rauca. Sta ridendo del tuo fallito tentativo di liberarti invocando i poteri che lo legano al dio delle Tenebre. Mentre il suo corpo obeso viene scosso dai tremiti della risata, tu ti affretti a sfilarti lo zaino di spalla e ad estrarre il Tomo delle Tenebre. Nza'pok smette immediatamente di ridere quando scorge la copertina nera del libro, poiché ne conosce sia le origini che gli straordinari poteri.

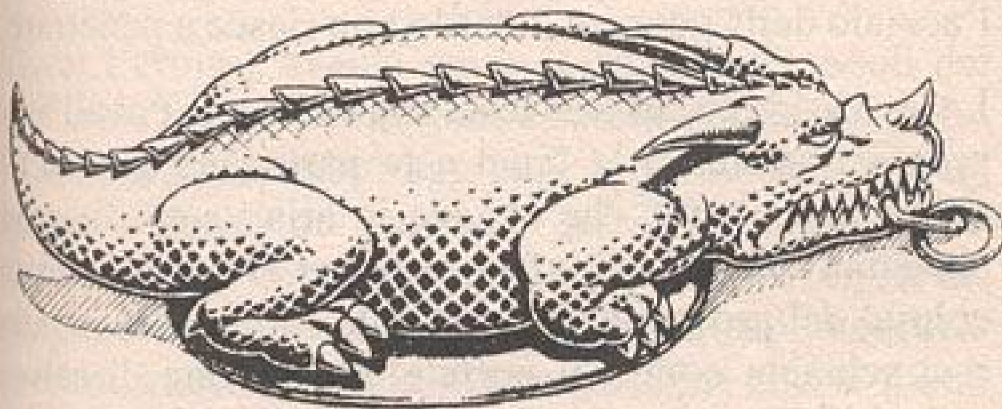
Con un grugnito forte e chiaro, dà l'ordine ai suoi servitori di far partire la armi puntate verso la fossa. Una pioggia di lance affilate cala su di te, e più di una dozzina di punte si infilzano sul tuo corpo. Fortunatamente, a differenza delle altre vittime di Nza'pok, la tua fine giunge immediata e indolore.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

172

Prendi in considerazione la possibilità di ignorare il lucchetto a combinazione e di infilarti nella botola, ma il tuo sesto senso Ramas ti consiglia altrimenti. L'incantesimo che protegge la botola è terribilmente forte. Se tu dovessi forzare l'apertura, l'improvvisa esplosione ridurrebbe te e il tuo amuleto di platino in cenere in un batter d'occhio. Per la disperazione, batti a caso un certo numero di volte sui quadrati, ma non succede niente; anzi, così facendo inneschi l'allarme, che attrae un gruppo di lavas al tempio. Le creature calano su di te e ti attaccano senza pietà. Combatti con incredibile valore, ma loro sono in troppi, e alla fine soccombi.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sul Ponte del regno di Huan'zohr.



173

Mentre il fascio di fuoco attraversa la sala e si dirige verso di te, ti getti a terra in un disperato tentativo di non venire colpito.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto o dell'Assimilazione, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è ora 5 o più, vai all'**83**.
Se è 6 o più, vai al **39**.

174

Confidando completamente nella tua agilità, esci dalla colonna di luce e ti dirigi verso un'arcata aperta che si trova alla base della torre. Il lavas non ti vede. Una scala a chiocciola di pietra scende verso un pianerot-

tolo, un piano più in sotto, ma quando raggiungi il livello sottostante, vedi qualcosa che ti costringe a fermarti.

Vai al **270**.

175

Lasci partire la freccia, che colpisce la creatura in mezzo alla fronte, ma l'osso duro del cranio devia l'acciaio della punta, e il dardo non riesce a penetrare.

La iena grida e scuote la testa con violenza. Poi all'improvviso spalanca le fauci e fa partire un grumo di saliva puzzolente, che avanza in aria verso di te ad altissima velocità. Ti tuffi a terra per evitare di venire colpito dal proiettile, il quale vola sopra la tua spalla e si schianta contro il portale. Goccioline di saliva cadono sulla tua gamba, lasciando delle macchie chiare che rimuovono immediatamente la tintura dei tuoi pantaloni. Pulisci la saliva con il bordo del mantello, ma senti un'ondata di nausea quando scopri che la bava contiene dei batteri di peste virulenta

Per fortuna le tue innate facoltà Ramastan della Difesa e della Medicina neutralizzano immediatamente il virus, rendendo innocua la saliva. La creatura ulula di rabbia e frustrazione: non ha mai incontrato un essere vivente capace di resistere e sopravvivere alla sua saliva impestata, e ciò la rende improvvisamente ansiosa e insicura.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **137**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **293**.

176

Riconosci queste creature, perché le hai incontrate prima, quando la tua ricerca del Ramastan ti portò alle estremità del Pianeta Daziarn. Sono i Cavalieri dell'Ombra, entità-spirito completamente malvagie, al servizio dei campioni di Naar e messaggeri tra i piani non fisici dell'esistenza.

Vai al **47**.

177

Estrai l'arma e avanzi verso le scale, servendoti dei tuoi sensi Ramas per guidare e celare allo stesso tempo i tuoi passi. Quando raggiungi la soglia dell'entrata aperta ti fermi un momento per controllare l'arco sovrastante in cerca di trappole nascoste. Non ne distingui alcuna, prosegui addentrandoti negli scuri recessi di questo edificio alieno e scopri che le pareti liscie all'interno sono umide, come se coperte da un sudore appiccicoso. Un'ampia rampa di scale scende verso un portale sigillato su cui sono incise delle rune. Non riesci a decifrare immediatamente il loro significato, ma percepisci che lo schema che formano è malvagio e che nelle loro forme irregolari è nascosto un qualche potere distruttivo.

Cominci a esaminare con cura i simboli che ricoprono ogni centimetro della superficie e stai già carpendo alcuni dei loro segreti quando all'improvviso senti un rumore provenire da dietro. Ti volti di scatto e fai per estrarre l'arma, ma la figura che si staglia nell'arcata in cima alle scale è talmente spaventosa che non riesci a chiudere la mano tremante sull'elsa.

Vai al **268**.



(fig. 10) Squadre di rettili scolpiscono la pietra.

178

Ti servi della tua Arte per far sì che gli insetti si addormentino. Sorprendentemente, malgrado le dimensioni ridotte delle creature, percepisci una resistenza notevole al tuo comando mentale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale è 5 o meno, vai al **323**.
Se è 6 o più, vai al **191**.

179 *(fig. 10)*

Ti affretti giù per le scale a chiocciola fino alla base della torre e avanzi velocemente tra le strette viuzze di questa città sotterranea. Servendoti della tua abilità di mimetizzazione Ramas riesci a non farti vedere dai lavas e dai dragoni che volano nel cielo e a raggiungere un gruppo di rocce a fianco della gola. Qui ti nascondi dietro a una montagnola di sassi e ti sistemi per osservare i rettili che cesellano le pietre della cava ricavandone cubi perfetti. Altri rettili caricano i pesanti blocchi nelle reti, che, fissate a dei ganci, vengono poi trasportate dai dragoni oltre la gola. Ti avvicini furtivo ad una zona piena di reti che attendono di venire trasportate. Servendoti della tua facoltà Ramastan della Difesa, apri una delle reti pronta per essere trasportata, ti nascondi tra i blocchi e la richiudi sopra di te. Qualche attimo più tardi senti un battito di grandi ali farsi vicino e l'animato chiacchiericcio dei rettili mentre cercano di fissare la rete alla cinghia del dragone. Poi avverti che le ali cominciano a battere più in fretta, e ti senti sollevare da terra. Lentamente il

grande dragone alza il pesante carico in aria. Tu sbirci oltre un'apertura e osservi mentre la gola diventa sempre più vicina. Poi scorgi un fiume di lava scarlatta scorrere alla base del grande fossato, profondo più di un miglio. Il dragone si sta avvicinando all'altra sponda quando all'improvviso china la grande testa per guardare il carico che sta trasportando. Un brivido di paura ti percorre la spina dorsale quando vedi i grandi occhi gialli puntarsi esattamente verso il tuo nascondiglio.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e desideri usarla, vai al **149**.

Se possiedi il Raggio Ramas e desideri usarlo, vai al **62**.

Se possiedi l'Arte Superiore delle possiedi lo Scudo Ramas e desideri usarlo, vai al **205**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti o preferisci non usarle, vai al **42**.

180

Sbottoni il collare del mantello Ramas ed estrai l'amuleto di platino che porti al collo.

"Ah, vedo che possiedi già un sigillo di potere" dice Lord Rimoah in tono di approvazione. "Sembra che tu sia meglio equipaggiato per la missione di quello che pensavamo".

Con un gesto del capo egli indica Lord Ardan, il quale ritira un oggetto quasi identico tra quelli esposti sul tavolo. Ardan dà l'amuleto a Rimoah, e questi lo fa scivolare in una delle sue tasche.

"Di questo non avrai bisogno" egli dice, "ma c'è qualcos'altro che troverai estremamente utile e in cui sono sicuro non ti sei mai imbattuto fino ad ora".

Ancora una volta Rimoah fa cenno ad Ardan, ed ecco che il mago anziano raccoglie un pacchetto avvolto in un fazzoletto di seta. Con cautela egli dispiega il quadrato di seta e ne estrae un libro rilegato in pelle nera. Un'ondata di nausea ti sale allo stomaco non appena capisci che il libro ha origini completamente malvagie. Ardan te lo porge, e tu lo prendi con riluttanza.

"L'hanno scoperto circa dieci anni fa' nella Dessi settentrionale" spiega Ardan. "Un gruppo di nostri confratelli lo trovò sull'Isola di Khor, sepolto nelle rovine di Kazan-Oud".

Sollevi con cautela la rigida copertina nera e, con grande sorpresa, scopri che le pagine interne sono composte da diverse foglie di metallo piegabili, che al tatto sembrano pergamena, ma che scintillano come fogli di acciaio lucidato. Volti le pagine e noti che le pagine sembrano vuote, prive di scritte, raffigurazioni o diagrammi di sorta.

"Non vedo come questo libro mi potrebbe tornare utile nella mia missione" dici, scorrendone le pagine vuote.

"Può sembrarti così mentre sei qui a Sommerlund" risponde Rimoah, "ma una volta arrivato sul Pianeta delle Tenebre credo proprio che i segreti di questo tomo ti verranno svelati. Noi dell'Alto Consiglio riteniamo che esso sia in grado di darti informazioni riguardo i molti regni e i territori che fanno parte del dominio di Naar. Potrebbe persino aiutarti a localiz-

zare la sua sala del trono e, con un po' di fortuna, anche la Pietra di Luna degli Shianti".

Nutri dei dubbi riguardo alla validità di tale oggetto, ma in rispetto al giudizio di Rimoah decidi di prendere il libro con te. (Registra il Tomo delle Tenebre sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che tieni nello zaino. Non devi abbandonare alcun oggetto, anche se hai già con te il numero massimo di oggetti concesso).

Per proseguire, vai al **329**.

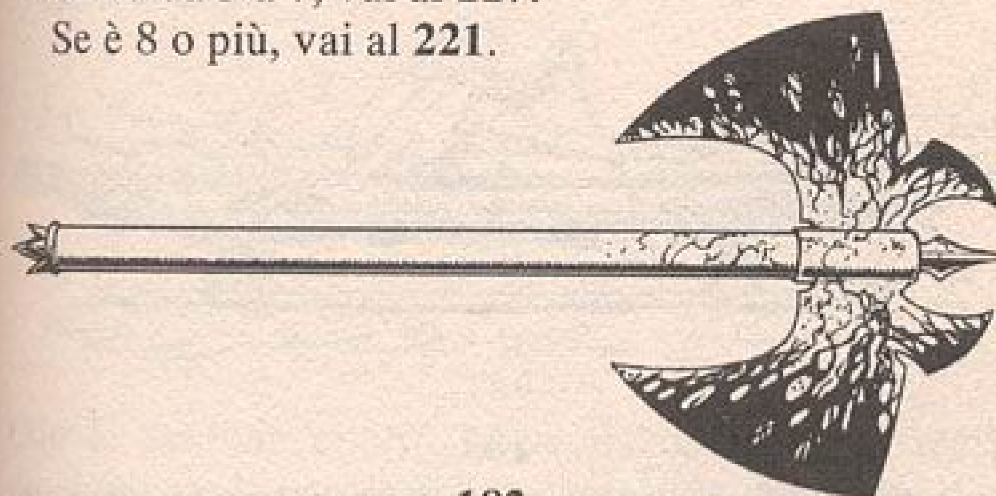
181

Balzi verso l'ultimo vagone della fila e atterri tra il carico di minerale scintillante: perdi 2 punti di Resistenza. Il vagone è pieno a metà, cosicché tu puoi nasconderti mentre esso prosegue nel suo percorso. Oltrepassi velocemente un altro incrocio dove un terzo tunnel si congiunge al passaggio principale, e da qui in avanti senti che la temperatura si fa sempre più calda. Sebbene il tuo amuleto di platino ti protegga dagli effetti del caldo infernale, i tuoi sensi ti avvertono che sei in grave pericolo. Il minerale grezzo del vagone è altamente radioattivo, e le tue facoltà Ramas ti possono proteggere soltanto parzialmente dagli effetti dei suoi mortali raggi gamma.

Temendo per la tua vita, ti sollevi oltre il retro del vagone e ti prepari ad abbandonarlo. Il cuore ti batte forte mentre stai per saltare, perché il vagone si muove molto velocemente e il pavimento roccioso del tunnel altro non è che una macchia confusa a pochi centimetri dai tuoi piedi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto aggiungi ancora 1.

Se il totale ora va da 0 a 2, vai al **342**.
Se va da 3 a 7, vai al **117**.
Se è 8 o più, vai al **221**.



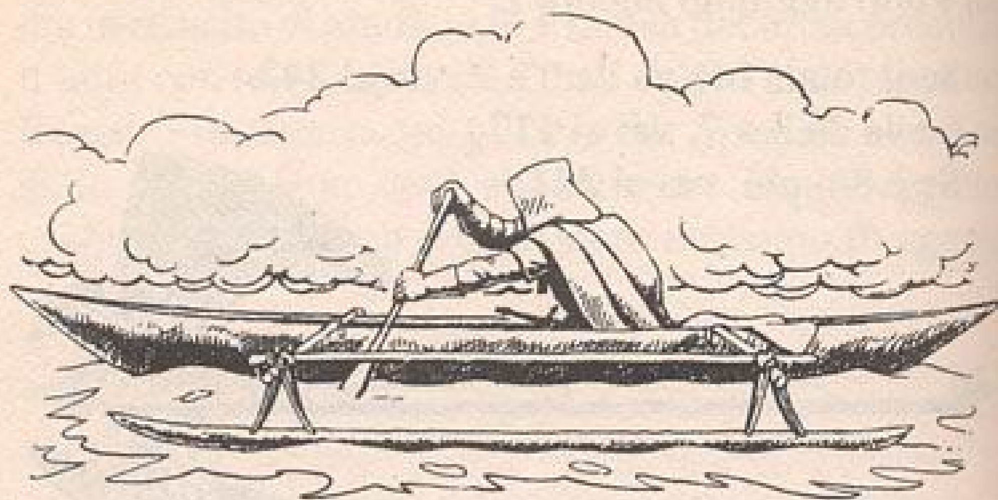
182

Pronunci le parole dell'incantesimo dei Regni Antichi - *Pugno Invisibile* - e punti la mano sinistra chiusa a pugno contro la creatura che ti sta attaccando. In quel momento la bestia sta compiendo un balzo e si trova a mezz'aria: improvvisamente un'onda d'urto invisibile la colpisce nel muso e la scaraventa contro la parete di pietra. Priva di sensi, la iena si affloscia contro l'umido muro e scivola scompostamente fino in fondo alla rampa di scale.

Mentre la belva è ancora priva di sensi, volgi la tua attenzione al portale e cerchi di trovare il modo per aprirlo. Servendoti delle tue avanzate facoltà Ramas, riesci a decifrare il testo runico a sufficienza per scoprire il codice segreto che ne assicura l'apertura. Fidando nelle tue capacità, premi una sezione della superficie, la quale si muove in avanti con un chiaro *clunk*. Qualche attimo più tardi, il portale cigola e si

apre. Tu ti affretti oltre, sbattendo la porta alle tue spalle per impedire alla bestia affamata di seguirti.

Vai al **210**.

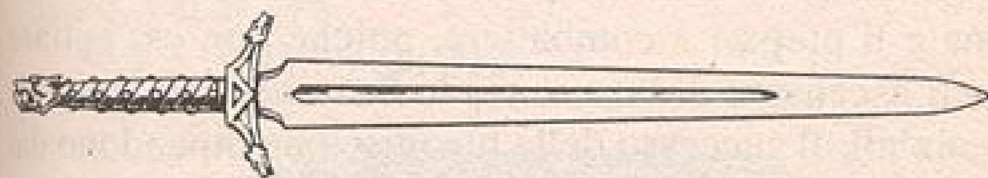


183

Seduto sul trono di marmo, vedi un essere enorme alto più di sette metri, che sembra possedere il corpo di un essere umano femminile, anche se è difficile dirlo con certezza, perché la creatura è chinata scompostamente in avanti, accasciata quasi sul tavolo prospiciente il trono, il viso affondato nelle braccia conserte, come se stesse dormendo. Ha una criniera di capelli neri, folti ed ispidi, e la pelle delle mani è di un pallore mortale. Le poche parti del suo corpo che sono visibili sembrano protette da una sottile armatura nera scintillante. Ti corre un brivido di paura lungo la spina dorsale quando percepisci che l'essere altri non è che la Demonessa Shamath, dominatrice di questo regno.

All'improvviso un suono di passi che si avvicinano echeggia da uno dei tunnel. Ansioso di evitare qualsiasi incontro, entri nella sala della Demonessa e ti nascondi dietro una delle colonne di ghiaccio. Un attimo dopo vedi due figure incappucciate accedere silenziose nella sala: trasportano una grossa fiala piena d'un liquido dorato, posata su un cuscino di seta color porpora. Quando passano vicino al tuo nascondiglio, fai rapidamente ricorso alle tue facoltà Ramas per mascherare la tua presenza fisica e mentale.

Vai al **243**.



184

Con la schiena contro la parete della fossa, reciti rapidamente le parole dell'incantesimo dei Regni Antichi - *Scudo Invisibile* - mentre tracci un circolo nell'aria sopra la tua testa. Nza'pok grugnisce l'ordine ai suoi servitori, e immediatamente una pioggia di lance cade su di te. La maggior parte delle armi si infrange contro la barriera invisibile che hai appena creato, ma alcune di esse rimbalzano sulla parete della fossa e le loro punte ti feriscono la pelle.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è 4 o meno, vai al **206**.
Se è 5 o più, vai al **154**.

185

Due enormi zampe coperte di scaglie, ciascuna dotata di artigli affilatissimi, precedono l'atterraggio dell'imponente corpo di Huan'zhor sul suo nido di fiam-

me. Cerchi di nasconderti meglio che puoi tra gli artefatti dei suoi tesori, ma quando le zampe di Huan'zhor si calano a meno di mezzo metro da dove ti trovi, il dragone individua immediatamente la tua presenza. Emette un ruggito assordante, ed ecco che un fascio di fiamme provenienti dalla sua bocca esplodono e disintegrano alcuni degli artefatti vicini al tuo nascondiglio. Ti alzi rapidamente in piedi, estrai l'arma e ti prepari a combattere, poiché non osi entrare nell'ascensore di luce senza lo Scarabeo del Dragone senz'ali. Il successo della tua missione dipendono dal risultato dell'imminente scontro.

Huan'zhor il Signore dei Dragoni:
Combattività 56 Resistenza 60

Questo essere è immune a qualsiasi attacco psichico, tranne che al laser Ramas e la Raggio Ramas superiore. Se possiedi un Diamante Blu, aggiungi 3 punti alla tua Combattività. Se possiedi la Skarn-Ska, aggiungi 2 (oltre ai punti aggiuntivi che già ti garantisce quest'arma) alla tua Combattività per la durata di questo combattimento.

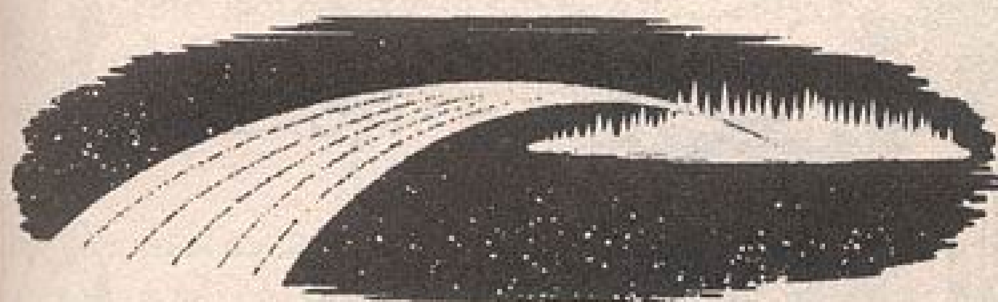
Conduci il combattimento secondo le procedure normali. Comunque, non appena la Resistenza del tuo nemico scende a 20 o meno, non proseguire, ma vai invece al **70**.

186

Il tuo colpo micidiale scaraventa il guerriero a testa all'ingiù nella gola nera che si spalanca sotto il ponte. Un anello di fuoco si infiamma attorno al suo corpo mentre egli precipita, illuminando il fondo lontano di questa enorme fossa, colmo d'un mare di fiamma nera. Lo osservi cadere con cupa soddisfazione fino a quando non ti ricordi che stai ancora correndo un pericolo mortale. La lingua di roccia continua ad arrotolarsi verso il cancello-dragone, e, a meno che tu non sia disposto ad entrare in questo portale luminoso, rischi di restare intrappolato tra le sue spire di pietra.

Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 4 o meno, vai al **276**.

Se è 5 o più, vai al **303**.



187

Senti il potere delle forze nemiche schiantarsi contro l'essenza stessa della tua coscienza come un'ondata maligna che ti lascia barcollante dopo l'impatto. Le tue difese assorbono gran parte dell'energia negativa, ma hai comunque subito un danno notevole, e l'assalto ti lascia in uno stato di shock psichico: perdi 6 punti di Resistenza.

Se sopravvivi al tremendo attacco, per proseguire, vai al **290**.

188 *(fig. 11)*

Estrai la spada e capisci che la sola sua presenza fisica nella spelonca procura ai Kunae un notevole senso di disagio. Percepisci una certa ansia nella comunicazione mentale che avviene tra di loro. La creatura che



(fig. 11) "Uccidilo, Jantoor!"

siede sul trono di sinistra comincia ad innervosirsi e ad agitare le braccia in aria. Poi pronuncia un sinistro comando diretto al suo compagno, le cui parole echeggiano nella tua mente: *"Uccidilo, Jantoor!"*

La creatura seduta alla destra risponde immediatamente: solleva l'arto destro, ed ecco che un fascio di fuoco erompe dal palmo della mano piagata.

Se decidi di tuffarti per scansare questo fascio di fuoco, vai al **130**.

Se preferisci cercare di deviare il fascio con la lama della tua spada, vai al **319**.

189

Le tue precauzioni si rivelano inadeguate, e la tua presenza viene subito individuata dalle guardie del corpo di Naar. Con velocità e spietatezza devastante, l'orda demoniaca scende sul tuo nascondiglio e ti solleva in aria. Combatti coraggiosamente, ma senza alcun risultato; vieni catturato, disarmato, accecato e scagliato giù dai bastioni di Dazganon nella Pianura delle Disperazione, dove cadi su migliaia di spiriti assetati di vendetta, molti dei quali tu stesso hai eliminato. La tua morte fisica è veloce, ma il tuo spirito è condannato a vagare nella Pianura della Disperazione assieme alla massa di anime tormentate per l'eternità.

La tua vita e la tua missione si concludono qui.

190

La tua intuizione e il tuo sesto senso Ramas ti informano che la rientranza circolare è la serratura che apre il portale. Non essendo in possesso della chiave giusta,

decidi di improvvisare meglio che puoi usando qualche oggetto metallico per aprire la serratura.

Se possiedi un pugnale, vai al **164**.
Se possiedi una freccia, vai al **244**.
Se non possiedi nessuna di queste armi, vai al **199**.

191

Gli insetti cadono vittime del tuo incantesimo mentale ed entrano nell'alveare per mettersi a dormire. Quando sei sicuro che tutto lo sciame sia entrato nella tana e si sia addormentato, ti abbassi e ti infili al riparo dall'acido.

Mentre aspetti che cessi di piovere, ispezioni la cavità e l'alveare oblungo che la occupa. Malgrado l'apparente instabilità del rifugio che hai trovato, la pioggia non vi penetra dentro, e l'interno della montagnola di pietre rimane ragionevolmente asciutto. Il pavimento è coperto da un morbido strato di foglie, macchiate di una sostanza giallastra e simile al miele che cola dalla base dell'alveare. L'odore è dolciastro, ma i tuoi sensi Ramas ti avvertono di non assaggiarlo: è velenoso. (Se decidi di prenderne un po', ricordati di registrare il Miele di Muntaag sul tuo Registro di Guerra. Puoi avvolgerlo in una foglia e inserirlo nel tuo zaino).

Stai pulendo l'acido della pioggia dal tuo equipaggiamento con una foglia quando all'improvviso il tuo sesto senso Ramas ti avverte che un pericolo si sta avvicinando. Sbirci fuori da un varco tra le rocce e scorgi uno stormo di creature alate che sta calando in circolo nella pioggia proprio verso il tuo nascondiglio.

Se hai già visitato le Rovine di Maaken in una delle precedenti avventure di *Lupo Solitario*, vai al **107**.
Se non hai mai visitato questo posto, vai al **252**.

192

Stai per varcare la soglia quando all'improvviso Alyss solleva il capo e ti grida, in un avvertimento telepatico, che stai per entrare in una trappola. Ti fermi all'istante, ma un attimo dopo senti un peso massiccio piombarti sulla schiena, tra le scapole. Sei stato colpito da una potente onda shock che ti spinge nel santuario di Naar attraverso l'entrata gocciante, la quale si chiude dietro di te come una ferita rimarginatasi in un secondo.

Balzi in piedi ed estrai l'arma per difendere sia te che Alyss dalle minacce che Naar potrebbe lanciarti contro.

Vai al **237**.



193

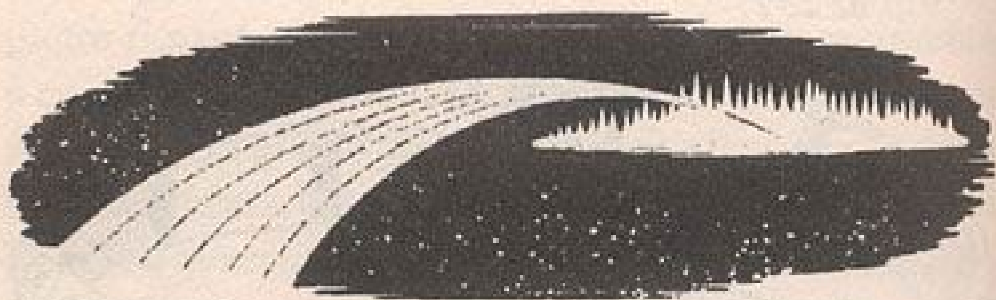
Estrai la tua lama magica e con un unico colpo preciso mozzi il rampicante vampiro. La piante recisa emette una sorta di squittio e indietreggia, spruzzandoti di un liquido verde e denso e ritirandosi tra gli alberi. Sopprimi i conati di vomito che il puzzo dell'icore verde

ti fa salire dallo stomaco, ti alzi e ti trascini lungo il sentiero. Sei a pochi metri dalla spiaggia quando la tua fuga viene bloccata improvvisamente da alcune liane che scendono a velocità allarmante dalla cortina di vegetazione densissima. Devi combattere.

Haemodyl:
Combattività 47 Resistenza 47

Queste creature sono immuni a qualsiasi attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas superiore e al Laser Ramas. Esse sono però particolarmente suscettibili agli attacchi della tua lama magica: aggiungi 2 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento. Inoltre, se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, aggiungi altri 2 alla tua Combattività, sempre per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **19**.



194

Quando raggiungi la cima, scopri che il bordo del cratere è sorprendentemente liscio. Guardi giù nel foro al suo centro, e i tuoi sospetti si fanno sempre più consistenti quando vedi che esso è perfettamente simmetrico. Nessuna forza vulcanica naturale avrebbe potuto creare questo foro circolare, e ciò ti spinge a scivolare nel cono per dare un'occhiata più da vicino. Quando raggiungi l'apertura, scopri che essa consiste di una piattaforma circolare di blocchi di pietra intagliata con una sorta di apertura simile a un pozzo nel mezzo. Cosa che ti riporta immediatamente alla memoria il Calderone di Thaou, un pozzo al centro della città di Thaou che dà accesso all'antica città sotterranea di Zaaryx, situata un miglio al di sotto delle vie cittadine. Comunque, diversamente dal foro del Calderone di Thaou, questa apertura è piena d'una intensa luce blu.

Vai al **331**.

195

Premi la Corona d'Oro nella rientranza circolare e la senti cadere nel camino fino ad atterrare al fondo della porta. Poi senti un improvviso crepitio di energia elettrica e, con un rumore di metallo che gratta contro la pietra, il grande portale si apre lentamente.

Ricordati di cancellare 1 Corona d'Oro dal tuo Registro d'Azione.

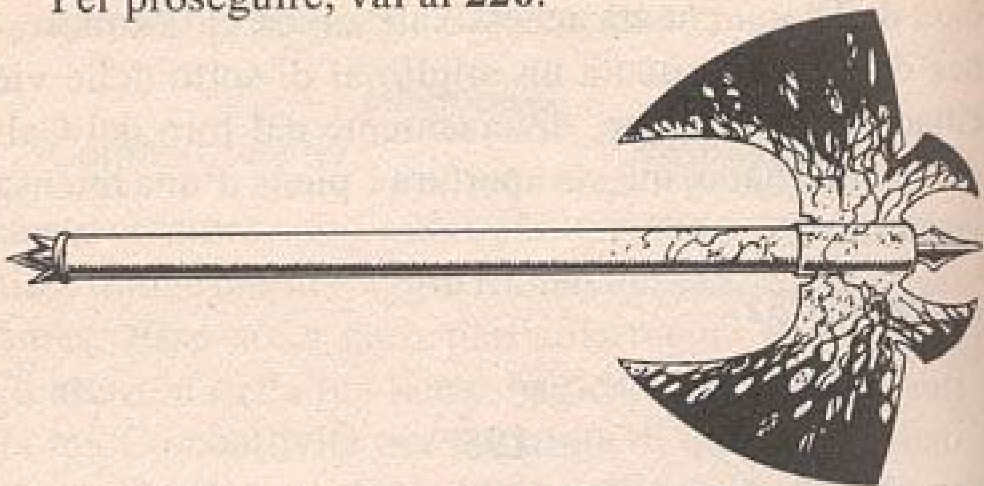
Per proseguire, vai al **343**.

196

La tua pazienza e il tuo coraggio vengono infine premiati. Come un fulmine attraversi il ponte di corsa e raggiungi l'altra sponda senza essere visto. Una volta dall'altra parte, ti tuffi e ti nascondi nel piano basso di un edificio in costruzione, uno dei molti che circonda il tempio principale. Qui ti fermi per prendere fiato e per escogitare un modo per evitare le molte squadre di rettili intente alla costruzione da questa parte della gola.

A meno che tu non possegga l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **220**.



197

Sfoderi l'arma appena in tempo a difenderti dal feroce attacco delle creature simili a ragni.

Avagnid:

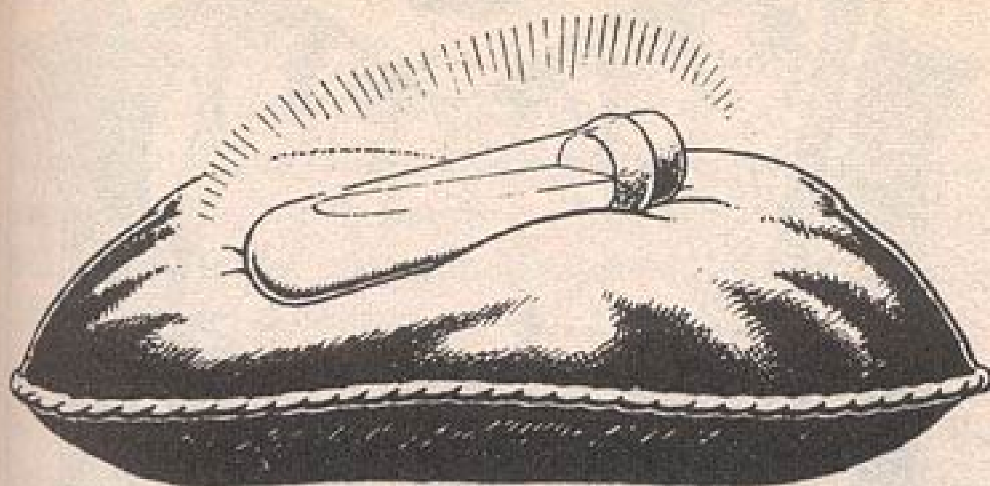
Combattività 48 Resistenza 40

Queste creature sono immuni ad ogni forma di attacco psichico, ad eccezione del Raggio Ramas. Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, puoi aggiungere 2 al tuo punteggio di combattività per la durata di questo scontro.

Se vinci questo combattimento, vai al **316**.

198

Quando raggiungi il tavolo, la tua attenzione viene attratta dalla fiala della pozione dorata che si trova sul cuscino di seta rossa. Sei tentato di prendere il contenitore pieno del liquido dorato, ma sai che i nemici si stanno avvicinando in fretta, molti dei quali armati di archi micidiali. Cercare di prendere la pozione potrebbe voler dire esporsi al loro fuoco.



Se decidi di prendere la pozione dal tavolo gigante, vai al **253**.

Se preferisci ignorare la pozione, puoi nasconderti dietro il tavolo andando al **75**.

199

Servendoti della tua innata Arte Ramastan della Difesa, concentri tutti i tuoi poteri mentali sulla rientranza circolare e costringi la serratura ad aprirsi. Percepisci una resistenza magica al tuo comando, che diventa sempre più intensa fino a quando non vieni accecato da un lampo di luce bianca e infine scagliato all'indietro da questa improvvisa scarica di energia: perdi 2 punti di Resistenza.

Rimani stordito e ti gira la testa, ma almeno i tuoi sforzi non sono stati vani. Infatti, senti il crepitio dell'energia elettrica che si scarica, poi un rumore come di metallo che gratta contro la pietra, e infine vedi il grande portale che si apre lentamente.

Per proseguire, vai al **343**.



(fig. 12) Il colosso possiede la psiche di un automa.

200 *(fig. 12)*

Davanti al cancello-dragone si staglia un colosso in armatura. Coperto d'un elmo dotato di corna, e di armatura e stivali d'acciaio nero scintillante, questo potente guerriero ti sovrasta di un braccio e irradia un'aura maligna talmente intensa che ti senti accappo-nare la pelle per la paura e il ribrezzo. Nella mano destra egli regge una grande spada su cui sono incise delle rune del potere, mentre in quella sinistra brandi-sce un pugnale da cui cola del veleno scarlatto. Il colosso solleva la spada, ed ecco che lampi di luce blu si levano dalle pareti della gola sottostante e si infilano nell'elsa della sua lama maledetta. Lanci uno scanda-glio psichico per tastare le difese mentali di questo dio-guerriero e rimani scioccato quando scopri che non vi è alcuna forza mentale. Questo essere è in effetti un'entità vivente, ed è quella che ti ha guidato fin qui, ma la sua mente è stata cancellata. Il colosso possiede la psiche di un automa: freddo, brutale e totalmente inumano. Perciò il suo stato mentale pre-senta una difesa formidabile contro le tue potenti arti psichiche, rendendole completamente inutili. Ma lad-dove le tue facoltà mentali falliscono, la tua agilità e la tua prodezza d'armi potrebbero essere decisive contro questo nemico possente.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai al **336**.

Se non possiedi un Arco o preferisci non usarlo, vai al **26**.

201

Un'orda di creature incappucciate e scheletriche si riversa dalle imboccature dei tunnel che danno sul-

l'anticamera della Sala del Trono della Demonessa Shamath. Le creature-scheletro sono armate di corte spade e marciano lentamente con movimenti rigidi e meccanici, mentre gli esseri incappucciati strillano, ululano e si muovono come demoni. Questi ultimi oltrepassano i loro compagni scheletrici, e, quando arrivano nella Sala del Trono, vedi che sono armati di archi argentei scintillanti. Temendo di venire colpito da uno di questi dardi formidabili, ti precipiti a ripararti dietro il trono di marmo della Demonessa Shamath.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **104**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **198**.

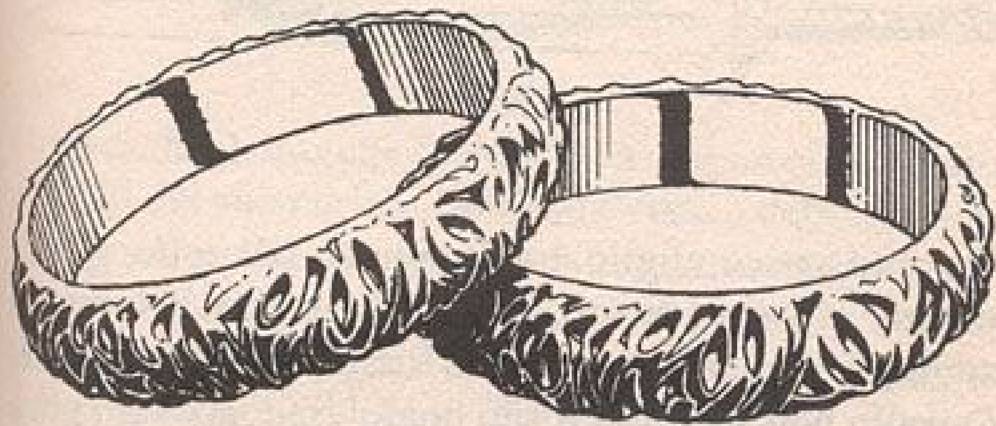
202

La cresta ti conduce per più di un miglio nel cuore di questa regione insalubre, ma non incontri alcun segno di vita. Una strana calma indugia sulla palude, una quiete che sembra accentuare l'aura malvagia che si irradia da ogni zolla di terra o da ogni acquitrino stagnante.

Il cielo nuvoloso e verdastro comincia ad oscurarsi, e capisci che sta per arrivare una tempesta. Qualche attimo dopo, una pioggia gentile comincia a cadere, e la superficie della palude si tinge di azzurro chiaro. Sollevi il cappuccio del mantello e prosegui, ma d'un tratto vedi che dalla stoffa si levano volute di fumo nei punti in cui sono cadute le gocce di pioggia. Non si tratta di acqua, ma di acido corrosivo. La tua Arte Ramastan della Difesa ti protegge il corpo dalla pioggia acida, ma i tuoi abiti e l'equipaggiamento sono esposti agli effetti devastanti del liquido. Piuttosto che perdere ogni cosa, ti guardi attorno in cerca di riparo, e l'unica protezione che riesci a scorgere è un monticello di lastre di pietra qualche centinaio di metri alla tua destra.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **123**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **78**.

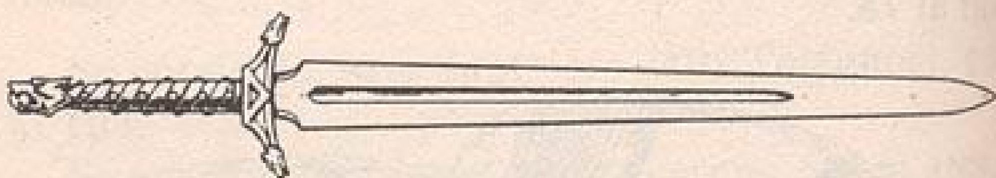


203

La tua freccia penetra in profondità nella gola della creatura e la fa stramazzare a terra. Ululando di dolore, la bestia si leva su zampe incerte e ti guarda con occhi scintillanti come due soli. Ha subito una ferita mortale, ciò nonostante capisci che la creatura possiede ancora la forza di ridurti il corpo in brandelli. Estrai un'altra freccia e fai per assettarla sull'arco, ma la sola vista del proiettile basta a far crollare i nervi della bestia, che con un ultimo grido raccapricciante, si volta e sale le scale. La osservi scomparire oltre l'arcata, poi volgi la tua attenzione al portale e cerchi di

trovare il modo per aprirlo. Servendoti delle tue avanzate facoltà Ramas, riesci a decifrare il testo runico a sufficienza per scoprire il codice segreto che ne assicura l'apertura. Fidando nelle tue capacità, premi una sezione della superficie, la quale si muove in avanti con un *clunk*. Qualche attimo più tardi, il portale cigola e si apre. Tu ti affretti oltre, prima che la porta si richiuda alle tue spalle con un forte rimbombo.

Vai al **210**.

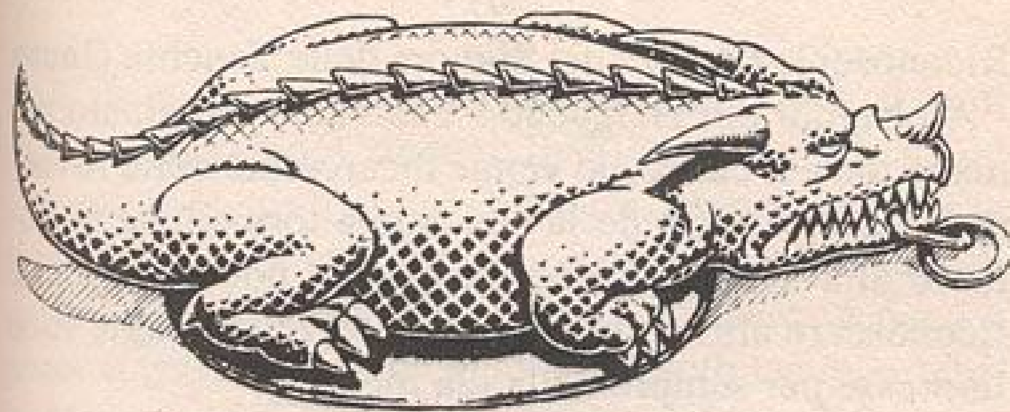


204

Dal tuo nascondiglio tra le sbarre del tetto guardi mentre il treno di minerali passa lungo il tunnel e scompare come un tornado nell'oscurità distante. Quando non senti più il suo boato di tuono, salti giù a terra e prosegui lungo il tunnel fino a dove un nuovo passaggio si diparte a destra. Il desiderio di trovare la Pietra di Luna ti spinge a esplorare questo nuova diramazione. Una brezza maleodorante ti soffia in viso, pesante ma piacevolmente fresca dopo la polvere onnipresente del primo tunnel. Segui il passaggio per diverse centinaia di metri fino a quando non arrivi in una caverna vuota, dove rivoli d'acqua ricchi di minerali colano sulle pareti colorandole di un marrone rossiccio. Sei affamato e decidi di fermarti qui per un po'. A meno che tu non possegga l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Mentre ti riposi, decidi di consultare il tomo delle Tenebre per vedere se esso ti può rivelare qualche informazione utile su questo strano complesso sotterraneo.

Vai al **33**.



205

Capisci che il dragone sospetta di avere un clandestino a bordo del suo carico, ma la sua vista è debole e non è sicuro di quello che vede. Comunque, non osi correre il rischio che la bestia dia l'allarme ai lavas che volano lì vicino. La loro vista è infatti molto acuta e ti individuerebbero senza dubbio. Fai presto ricorso alle tue innate facoltà di mimetizzazione nel tentativo di tenere nascosta la tua presenza.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 10 o meno, togli 1 al numero che hai estratto. Se è 20 o più, aggiungi 1.

Se ora il totale è 2 o meno, vai al **305**.
Se è 3 o più, vai al **102**.

206

Sussulti quando una freccia ti ferisce la gamba destra e un'altra ti graffia il gomito sinistro (perdi 3 punti di Resistenza). Per fortuna le ferite sono superficiali, e

le tue facoltà risananti Ramas smorzano il dolore e fermano il sangue.

Vai al **5**.

207

Riconosci le fattezze del Signore delle Tenebre Gnaag - Arcisignore di Helgedad - che venne eliminato per mano tua e il cui corpo venne incarcerato nelle rovine di Helgedad. Quando la sua anima tormentata si riunisce alla massa ululante, a poco a poco cominci a riconoscere altri spiriti, le cui fattezze malvagie sono impresse per sempre nella tua mente.

Le anime dei Signori delle Tenebre Haakon e Kraagenskul sono anche intrappolati in questo regno, come quelli del Signore della Guerra Maagnarn, di molti druidi ceneresi, accoliti di Vashna, maghi Nadziranim e i loro servitori Liganim.

Ma c'è una figura spiritica più terrificante delle altre, e quando la vedi comparire alla fine dei ranghi di anime torturate, il tuo cuore conosce una nuova e intensa nota di terrore.

Vai al **170**.

208

Dopo aver capito che la forza che protegge questa porta è magica, decidi di lanciare l'incantesimo della Confraternita - *Controincantesimo* - per cancellarne l'effetto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 20 o più, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se hai raggiunto il rango di Barone del Sole o più, aggiungi un altro punto.

Se il totale ora è 6 o meno, vai al **169**.
Se è 7 o più, vai all'**87**.

209

Nell'attimo in cui entri nell'ascensore di luce, ti senti calare attraverso i diversi livelli del tempio in un bozzolo protettivo di luce bluastra. Mano a mano che ti allontani dal nido, il calore insopportabile lascia il posto ad una piacevole frescura, che però, a poco a poco, si trasforma in un gelo altrettanto insopportabile. Mai prima d'ora hai provato un freddo gelido come questo, e purtroppo mai più lo proverai. Perché, malgrado le tue arti superiori e malgrado la protezione dell'amuleto di platino, non possiedi lo Scarabeo del Dragone Senz'ali, l'unico artefatto che potrebbe proteggerti dal freddo sovrannaturale del regno in cui stai per entrare.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, mentre stai tentando di scappare dal regno di Huan'zohr.

210

Nell'attimo in cui attraversi il portale, un terribile puzzo di decadenza ti assale le narici. Il vile odore di putrefazione è sempre stato presente da quando sei sbarcato su questo regno poco accogliente, ma il tanfo che impregna la stanza in cui sei entrato è incommensurabilmente peggiore. Le tue innate arti Ramastan della Difesa ti proteggono dagli effetti negativi dell'odore, ma ciò nonostante ti senti la testa pesante e lo



(fig. 13) Un fascio di energia erompe dalla tua spada.

stomaco appesantito da un senso di nausea: perdi 1 punto di Resistenza.

Le pareti trasudano un limo giallastro che irradia una debole luminosità, grazie alla quale sei in grado di scorgere un'arcata nella parete di fronte, Ansioso di allontanarti da questo ambiente così puzzolente, entri ed esplori il tunnel che si trova oltre l'arcata. Sfortunatamente il tanfo non diminuisce, anzi, mano a mano che prosegui nell'esplorazione del passaggio, si fa sempre più forte. Ciò nonostante continui, lasciando che i tuoi sensi Ramas ti guidino alla fonte del potere alieno che alberga da qualche parte in questa sozza tana.

Il tunnel prosegue per più di un miglio, scendendo sempre di più attraverso rampe e scalinate fino a quando non arriva in una vasta sala circolare. Qui scopri un'ampia porta di uno strano metallo verde scintillante. Alcune rune ne adornano i pannelli scolpiti, riflettendo quelle incise in un largo circolo al centro del pavimento di pietra.

Se hai visitato Mogaruith in una precedente avventura di *Lupo Solitario*, vai al **265**.
Se non hai mai visitato questo posto, vai al **41**.

211 *(fig. 13)*

Estrai Skarn-Ska, e un arco crepitante di elettricità erompe dalla lama e cade ai piedi di Kekataag. Percepisci che Naar è presente in questa sala, ma non si materializzerà né si mostrerà finché la tua lama magica non verrà riposta dentro il fodero, perché teme che essa possa ferirlo o indebolirlo. Si accontenta di con-

cedere al suo potente campione - Kekataag - il piacere di ucciderti per suo conto.

Kekataag batte ripetutamente il pavimento con il piede calzato di stivale a segnalare la sua impazienza a dare inizio al combattimento. Rispondi con il tuo grido di battaglia - "Per Sommerlund e per i Ramas!" - e ti lanci contro l'avversario nel tentativo di colpirlo per primo.

Kekataag il Vendicatore:
Combattività 60 Resistenza 58

Il nemico è un guerriero zombi. La tua spada è particolarmente efficace contro di lui, perciò aggiungi 3 al tuo punteggio di Combattività per la durata di questo duello.

Se vinci questo combattimento, vai al **29**.

212

Torni di corsa verso il passaggio rialzato, ma nella fuga uno stivale si impiglia nei rovi, e tu cadi a faccia all'ingiù nella melma: perdi 2 punti di Resistenza.

Mentre ti rialzi, gli insetti si dispongono in riga e puntano contro di te. Sei costretto ad accucciarti non appena le creature si avventano su di te con le loro code affilate come lame. Devi combattere.

Sciame di Muntaag:
Combattività 47 Resistenza 40

Questi insetti sono particolarmente suscettibili ad attacchi psichici: raddoppia tutti i 'bonus' di punteggio appropriati.

Se vinci questo combattimento, vai al **285**.

213

Ti metti a cercare lo Scarabeo tra gli oggetti fumanti, molti dei quali sono stati danneggiati dai fasci di fuoco del dragone durante il combattimento. Preghi Ishir affinché l'oggetto non sia stato distrutto, e il cuore ti balza in petto quando qualche attimo dopo trovi quello che stavi cercando: lo scarabeo fuoriesce dal guscio di una sfera rotta che è stata danneggiata da una delle fiammate di Huan'zhor. Estrai l'oggetto dal suo nascondiglio e ti precipiti verso l'ascensore di luce blu. Sei ansioso di scappare prima che arrivi l'orda di lavas.

Vai al **155**.

214

Premi la Corona d'Oro nella rientranza quadrata, e immediatamente vieni accecato da un lampo di luce bianca. Un dolore tremendo ti percorre il braccio, e tu vieni scagliato all'indietro da questa improvvisa scarica di energia: perdi 4 punti di Resistenza.

Vai al **257**.

215

Ti alzi in piedi e osservi con sgomento il luogo da incubo in cui sei atterrato. I tuoi occhi si soffermano su una visione raccapricciante, un mondo morto e bruciante di magma vulcanica, pozze di lava bollente e isolette vaganti di cenere. Il cielo fumoso color arancio è illuminato da geyser di fiamme gialle che si sprigionano da fori nel terreno incerto, mentre la temperatura altissima cospira con l'atmosfera tossica per farti perdere i sensi.

Sai che il tuo Amuleto di Platino ti sta proteggendo dal calore tremendo e dai veleni di questo regno. Ma i tuoi sensi ti avvertono che una tempesta di fuoco sta per scatenarsi nei cieli, e tu temi che i poteri dell'amuleto non bastino a proteggerti dall'uragano, nel caso questo dovesse scatenarsi. Percorri con occhi ansiosi l'orizzonte in cerca di qualsiasi cosa che possa offrirti riparo dalla tempesta in arrivo. L'unica possibilità che vedi ti è offerta dal cono di un vulcano apparentemente addormentato, diverse miglia più avanti, verso l'orizzonte arancione.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Gran Coronato Ramas, vai al **245**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Signore del Sole, vai al **165**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **230**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o non hai raggiunto i livelli richiesti dell'addestramento Ramas, vai al **144**.

216

Pagai con vigore nell'acqua densa ed entri nel flusso dell'estuario. Percorri con lo sguardo la fitta giungla che fiancheggia il fiume da entrambe i lati, gli occhi pronti a individuare eventuali pericoli. Non percepisci ancora la presenza di creature ostili, e persino con l'aiuto delle tue avanzate facoltà Ramas non trovi traccia di vita su questo territorio apparentemente disabitato. Hai risalito il fiume per più di qualche chilometro quando noti che la giungla sulla riva sinistra si dirada e lascia spazio a un terreno paludoso e macchiato di vegetazione rada in gran parte costituita da arbusti. Dirigi in quella direzione la canoa, che si ferma nell'acqua bassa a meno di sei metri dalla riva fangosa. Non desiderando sporcarti più del necessario balzi verso la riva, ma atterri troppo lontano e, con tuo grande disappunto, affondi immediatamente nel fango soffice e bagnato.

All'improvviso senti un rumore come di acqua che ribolle. Ti guardi alle spalle e vedi con orrore tre mostruosità simili a ragni che si levano dall'acqua melmosa dietro la canoa. Le creature sono grandi come cani e sono ricoperte da fitto pelo duro e ispido. Cominciano ad avanzare sul fango per attaccarti con le loro zampe anteriori dotate di artigli e di spine e con i denti affilati come rasoi.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas e desideri servirti di quest'arte, vai al **162**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, hai raggiunto il rango di Signore del Sole e desideri servirti di quest'arte, vai al **240**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **283**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle o non hai ancora raggiunto i livelli dell'addestramento Ramas richiesti, vai al **197**.

217

Riesci ad afferrare una delle sbarre e a tirarti su verso la struttura di ferro. Ti infili in fretta tra i supporti e la



(fig. 14) Sette cavalieri-scheletro appaiono nell'oscurità.

pietra grezza. Pochi attimi dopo la gigantesca creatura-scarafaggio passa velocissima in una nube di polvere pochi centimetri più in sotto, trainandosi dietro una fila di vagoni: alcuni di questi sono vuoti, ma per la gran parte sono carichi di un minerale che irradia una luminescenza giallastra.

Se decidi di saltare su uno dei vagoni da carico mentre passa sotto di te, vai al **181**.

Se non vuoi saltare a bordo del vagone, vai al **204**.

218 *(fig. 14)*

Dalle profondità del vuoto appaiono sette forme luminose. Dapprima non riesci a capire di cosa si tratti, e hai quasi l'impressione che le forme possono venire osservate solamente da un determinato angolo, ma mano a mano che si avvicinano, le figure si solidificano e diventano chiaramente distinguibili. Sono sette cavalieri-scheletro, incappucciati in mantelli che emettono una debole luce bianca, in groppa a destrieri infernali e sovrannaturali. Le lance che reggono nella mano destra sono accese d'un bagliore di fiamma rossa.

Se hai già visitato Yanis - la Città Luminosa - in una precedente avventura di *Lupo Solitario*, vai al **176**.

Altrimenti, vai al **47**.

219

Senti il potere delle forze nemiche schiantarsi contro l'essenza stessa della tua coscienza come un'ondata maligna che ti lascia barcollante dopo l'impatto. Le tue difese Ramas deflettono gran parte dell'energia negativa, e così riesci a sopravvivere all'attacco su-

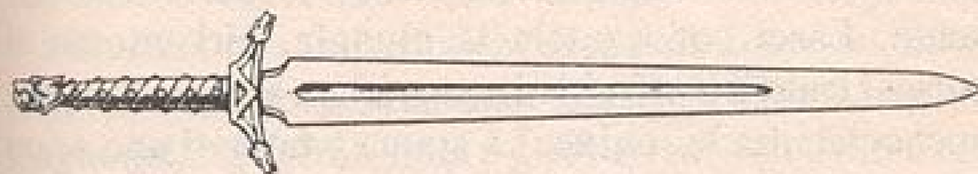
bendo un danno contenuto: perdi 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **290**.

220

Le pile di materiali da costruzione e gli edifici solo in parte finiti ti permettono di avvicinarti con facilità al tempio senza essere visto. I tuoi sensi Ramas ti comunicano che questa è la tana di Huan'zhor, il signore di questo regno del male, e ti confermano anche che egli non è presente al momento. Giri attorno alla base del tempio e trovi un'entrata presidiata da due rettili in armatura. Servendoti delle tue facoltà di Ramas, ordini alle due creature di allontanarsi dall'entrata per breve tempo, in modo da permetterti di entrare indisturbato. Una volta all'interno, scopri che il piano terra di questo edificio consiste in un unico salone, sostenuto da un solo pilastro che attraversa il centro dell'edificio. Una scala a chiocciola s'attorciglia attorno al pilone, dando accesso ai piani superiori. Con cautela, sali la scala e attraversi quattro piani, tutti deserti. Mano a mano che sali, la temperatura diventa sempre più alta, e quando raggiungi l'ultimo piano del tempio, solo la protezione del tuo amuleto di platino ti salva da una morte sicura. Nel soffitto di questa piccola sala circolare scorgi una botola aperta, attraverso la quale vedi delle fiamme arancione. Capisci che si tratta della base del nido di fiamme, il luogo in cui si trova, come ti ha rivelato il Tomo delle Tenebre, lo Scarabeo del Dragone Senz'Ali, l'artefatto che ti permetterà di lasciare questo regno. Trattenendo il respiro, sali le scale incandescenti che portano alla botola aperta alla base del nido di fuoco, ma mentre ti avvicini, il tuo sesto senso ti avverte che la botola non è quello che sembra: essa è infatti protetta da uno scudo invisibile di energia magica.

Se possiedi un Diamante Blu, vai al **295**.
Se non possiedi questo oggetto speciale, vai al **239**.



221

Mentre stai per balzare dal vagone, vieni assalito da un fortissimo senso di nausea. Lo stomaco ti si stringe, mentre la pelle del viso e delle mani diventa dolorante e rossa: perdi 2 punti di Resistenza. Percepisci che stai per soccombere agli effetti insidiosi delle radiazioni e, piuttosto che aspettare un momento di più, salti dal vagone.

Colpisci il terreno e rotoli con fare esperto per attutire lo shock dell'atterraggio. Malgrado l'alta velocità e la superficie dura, le tue facoltà Ramas e la tua naturale agilità ti aiutano a sopravvivere all'atterraggio senza subire danni.

Per proseguire, vai all'**88**.

222

Rilasci la freccia con precisione mortale. La creatura viene colpita ed emette un grido altissimo, si leva sulle zampe posteriori cercando di colpirti, poi cade e si arrende alla propria fine.

Annulli l'incantesimo e torni sulla spiaggia fangosa. Ti avvi oltre la radura verso il perimetro della giungla, dove ti imbatti nei resti di un sentiero, che segui fino a quando non arrivi in un'altra radura. Quest'area di terreno livellato è priva di alberi e fogliame, ma è punteggiata di strani frutti che assomigliano a degli ananas giganti. Oltre questi frutti riesci a vedere i resti di un insediamento parzialmente ricoperto dal muschio. Lasci con cautela la giungla, giri attorno ai curiosi frutti e ti affretti oltre la radura verso una statua accucciata tra le rovine. La statua è fatta di uno scuro minerale lucido e ha le sembianze di una misteriosa bestia predatrice che a te ricorda una iena, dotata però di un'enorme mandibola da cui sbucano un paio di zanne lunghe e affilate. Tra le due zampe anteriori della statua vedi una rampa di scalini di pietra che scendono verso una porta aperta. Percepisci ondate di energia provenienti da qualche luogo oltre la porta buia, ma non riesci a capire quanto in profondità si trovi la fonte di tale potere.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e desideri servirtene per oltrepassare sotto forma di spirito la porta e scoprire cosa si trova al di là di essa, vai al **76**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o preferisci non usarla, vai al **177**.

223

Accompagni i membri del consiglio segreto nella sala situata più in profondità sotto la Sede della Corporazione, dove si trova il Portale del Daziarn. Si tratta di un'entrata perpetua al Cancello dell'Ombra, una delle poche esistenti sul Magnamund. Per molti secoli il portale è stato usato dai maghi di Toran per bandire criminali e traditori da Sommerlund, credendo che esso conducesse al limbo dello spazio più profondo da cui non vi è ritorno. Ma negli ultimi anni la comprensione del portale è diventata molto più profonda grazie ai tuoi viaggi attraverso cancelli simili a questo. Ispirati dai tuoi racconti e dalle tue esperienze sui pianeti di esistenza che si trovano al di là dell'universo materiale di Aon, e grazie alle loro sperimentazioni, i maghi della Confraternita e gli Anziani dell'Alto Consiglio di Dessi sono riusciti a conquistare un controllo limitato sulle forze che esistono entro questi portali sovrannaturali.

Servendosi di questa conoscenza acquisita da poco relativa ai Cancelli dell'Ombra, i membri del consiglio danno inizio ad un rituale che culminerà con la tua entrata nel Portale di Daziarn. Rimoah controlla il tracciato di un intricato pentagramma sulle pietre all'ingresso del portale, mentre il Capo della Confraternita, Banedon, istruisce i suoi compagni alla recita di un complicato incantesimo cantato, e allo stesso tempo piazza degli artefatti magici in punti strategici della sala. La preparazione del rito è lunga e complicata; nel frattempo tu rifletti sulla missione che hai giurato di portare a termine, mentre Lord Rimoah ti rassicura della sua importanza. Egli ti offre anche alcuni oggetti magici che potrebbero rivelarsi essenziali nel corso della tua ricerca della Pietra di Luna.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **27**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **307**.

224

Il guerriero solleva la spada nera e fa partire dalla punta di questa un fascio di energia crepitante che ti passa sopra la testa e si schianta sul ponte di roccia nel punto in cui esso si congiunge con la parete della gola sottostante. Senti un sussulto sotto i tuoi piedi quando il ponte si crepa e si stacca dalla parete; poi, con tua enorme sorpresa, il fascio di roccia comincia ad attorcigliarsi verso di te, proprio come se fosse la lingua di un serpente che ritorna nella bocca cui appartiene.

La roccia che s'arrotola ti spinge sempre più vicino al temibile guerriero nero. Mentre egli osserva il tuo riluttante approccio, solleva la spada sopra la testa, menando fendenti in aria e quasi pregustandosi i colpi che infliggerà al tuo corpo. Quando sei a dieci metri dal cancello, estrai l'arma e ti prepari a un combattimento che sembra inevitabile.

Se possiedi la Spada del Sole o la Skarn-Ska, vai al **254**.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti speciali, vai al **147**.

225

Grazie alla tua Arte Superiore, sei in grado di lanciarti in questo spazio a grande velocità in direzione del ponte. La tua azione improvvisa e inaspettata prende completamente di sorpresa Avarvae e i suoi servi. Quando essi reagiscono, è già troppo tardi: hai raggiunto il Ponte dei Dannati, l'uscita dal regno di Avarvae.

Vai al **150**.

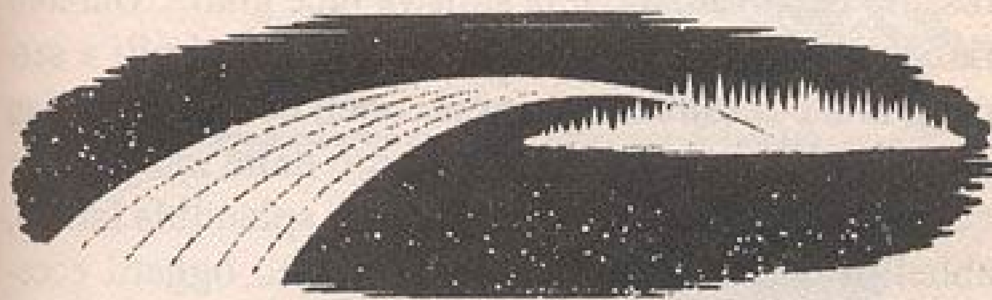
226

Ti pianti bene coi piedi nel terreno fangoso e ti prepari a combattere contro le piante vampiro.

Haemodyl:
Combattività 49 Resistenza 47

Queste creature sono immuni a qualsiasi attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas superiore e al Laser Ramas. Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, aggiungi 2 alla tua Combattività per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **19**.



227

L'apparizione del tuo viso nella pozza riempie Shamath d'ira e la mette in allerta riguardo la tua presenza nella Sala del Trono. Passata la furia, percepisci che la demonessa sta comunicando telepaticamente con i suoi luogotenenti. All'improvviso, tutti e tre fissano nello stesso istante la colonna dietro cui ti sei nascosto, e il tuo sesto senso ti avverte che essi stanno per lanciare un attacco psichico congiunto.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano, vai al **267**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **335**.

228

Sedute sui due troni che adornano la grande carcassa, appaiono le due figure spettrali dei Kunae, i Signori della Rovina e della Decadenza. Essi costituiscono una vista davvero raccapricciante, e il tuo stomaco è assalito da un'ondata di nausea mentre cerchi di comprendere la natura della loro abominevole manifestazione. I loro torsi assomigliano a due montagnole di gelatina nera, punteggiati di polipi, ulcere e piaghe da cui fuoriesce una sostanza viscida e nauseabonda. Le loro teste sono piatte e dalla forma ovale, simili a conchiglie, con bocche piagate e occhi sottili come fessure che irradiano una sinistra luce gialla. Dai loro fianchi gommosi si protendono due arti simili a serpenti alla cui estremità vi sono mani con tre dita d'un colore verde-grigio. Sul primo dito delle mani destre vedi degli anelli d'oro scintillante di splendida fattura, abbelliti da squisite decorazioni. Sono oggetti eccezionalmente belli, decisamente fuori luogo su esseri così grotteschi.

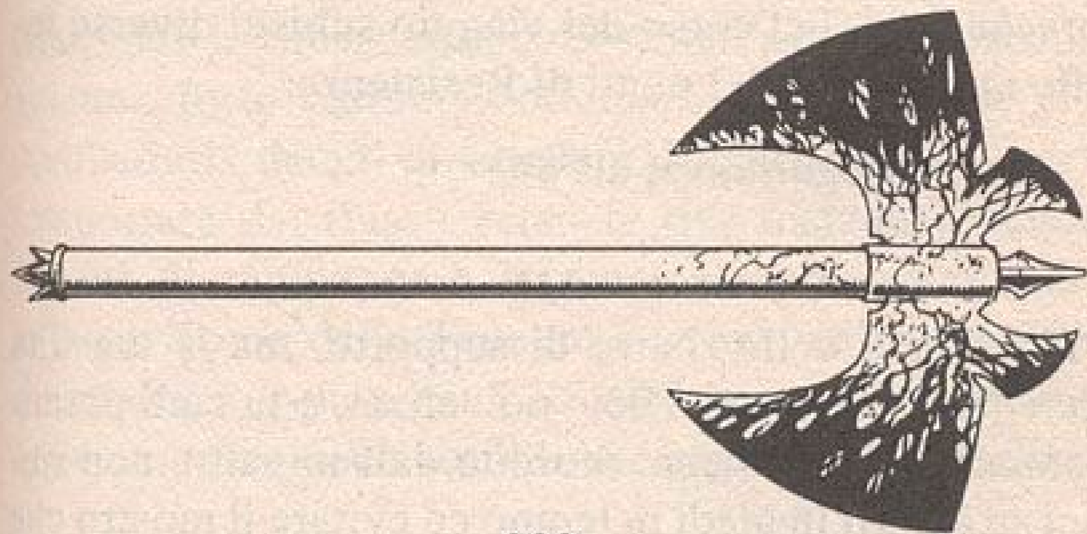
Mentre fissi gli anelli, ti viene in mente il testo del Tomo delle Tenebre e il paragrafo che diceva che chiunque desideri lasciare questo regno della decadenza, deve ottenere un anello dai Kunae. Il tuo sesto senso Ramas ti conferma che quelli sono gli anelli in questione, e l'entrata simile a un tunnel nella carcassa del corpo in putrefazione è l'uscita dal regno della rovina e della decadenza. I tuoi sensi ti rivelano anche che i Kunae stanno comunicando l'un l'altro telepaticamente. Il baluginio dei loro occhi aumenta d'intensità, e tu temi che i due esseri siano pronti a lanciare un attacco magico contro di te.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Principe del Sole, vai al **273**.

Se possiedi la Spada del Sole e decidi di usarla, vai al **188**.

Se possiedi la Skarn-Ska e desideri usarla, vai al **347**.

Se non possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, devi ancora raggiungere il rango richiesto o non possiedi gli oggetti speciali sopra menzionati (oppure preferisci non usarli), vai invece al **306**.



229

I fumi velenosi sono altamente corrosivi, e, malgrado le tue difese naturali di Ramas, la vicinanza con il grumo fumante fa sì che la pelle esposta del viso e delle mani ti si copra di vesciche dolorosissime.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto è dispari (1,3,5,7,9) togli 3 al tuo punteggio di Resistenza. Se il numero che hai estratto è pari (2,4,6,8,0) togli 5 al tuo punteggio di Resistenza.

Stringendo i denti contro il dolore causato dalle bruciature chimiche, fai ricorso ai tuoi poteri di infravisione per contrastare il fumo acciecante e scorgi im-

mediatamente i leader della legione di zombi, che ormai si trovano a pochi metri dall'entrata.

Se decidi di tentare di fuggire prima che l'ingresso sia completamente bloccato, vai al **151**.

Se preferisci rimanere e combattere, vai al **32**.

230

Fai ricorso alle tue Arti Superiori per migliorare la tua mobilità mentre attraversi il difficile terreno che ti separa dal cratere vulcanico. Comunque, malgrado le precauzioni, nel corso del viaggio subisci diverse ferite minori: perdi 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai all'**86**.

231

Afferri una delle sbarre di supporto, ma le tue dita scivolano sulla superficie polverosa, e tu cadi pesantemente sulla schiena. Stordito dall'impatto, non riesci ad alzarti in piedi in tempo ed evitare il mostro che sta per arrivare. L'enorme creatura simile a uno scarafaggio ti schiaccia sotto la sua mole enorme, eppure sorprendentemente sopravvivi alla collisione. Ma non per molto, poiché la creatura si porta dietro una fila di vagoni carichi di un minerale metallico grigio. Colpito da diversi carrelli, vieni ucciso all'istante.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nelle Miniere di Zantaz.

232

A poco a poco la nebbia si dissolve, e tu riesci a scorgere la terra sull'orizzonte. I tuoi sensi vibrano per l'eccitazione, perché sai che stai per entrare in un nuovo regno del Pianeta delle Tenebre, e ti accorgi immediatamente dei mutamenti drammatici del panorama che ti circonda. Il mare grigio si è trasformato in una brodaglia marrone che si attacca alla tua pagaia ad ogni remata. Ogni volta che il remo affonda nella superficie, un nugolo di insetti si leva dal liquido denso e vola nell'aria fetida. Il cielo sopra la tua testa non è più verde, bensì ha assunto una tonalità giallastra, ed è striato di nuvole percorse da lampi intermittenti.

Malgrado la consistenza collosa dell'oceano, percepisci una forte corrente sottomarina, e piuttosto che combatterla decidi di smettere di pagaiare e lasciarti trasportare dal flusso verso la riva distante. Mentre aspetti di raggiungere la destinazione, estrai dallo zaino il Tomo delle Tenebre e lo apri nella speranza di venire a conoscenza di altri segreti riguardanti questo nuovo, poco accogliente regno delle Tenebre.

La pagina che ti aveva rivelato le importanti informazioni sul regno di Nza'pok è ora vuota, ma quella successiva ha cambiato consistenza e colore. Righe fitte scritte in una calligrafia sottile coprono una pagina che ha assunto la consistenza di pelle animale conciata. Ancora una volta, facendo ricorso alle tue facoltà Ramastan dell'interpretazione, sei in grado di decifrare gran parte del testo arcano.

Lo scritto ti racconta di due potenti esseri chiamati Kunae - i Signori della Rovina - e del loro trono di potere sistemato sul 'cadavere in decomposizione di Ghandezh, il Wyrm di Naaros'. Percorri la pagina, leggendo delle molte azioni orrende che hanno assi-

curato ai due Kunae il dominio di questo luogo e infine giungi alla parte che rivela i nomi segreti che possono vincere le due creature: i nomi sono 'Jantoor' e 'Rhunadan'. Il testo ammonisce ad usare con grande cautela questi due nomi, poiché se essi verranno pronunciati alla presenza del Signore della Rovina sbagliato, 'l'evocatore sacrificherà il proprio corpo e la propria anima e verrà per sempre reso schiavo dei Kunae nel loro regno della rovina'. Il testo non fornisce alcun dettaglio che serva a distinguere e identificare ciascuno dei Kunae e non spiega nemmeno quando i nomi devono venire impiegati per vincere le creature, ma rivela che per lasciare questo regno bisogna possedere un 'anello del potere', uno dei due anelli infilati 'nel primo dito della mano destra dei Kunae'.

Chiudi il tomo e lo riponi nello zaino. Il tempo è passato in fretta mentre consultavi il libro, e la tua canoa si trova a poche centinaia di metri dalla riva. Di fronte a te vedi l'estuario di un fiume, e alla tua sinistra noti una spiaggia rocciosa che sale gentilmente verso una foresta d'alberi grigio-verdi.

Se decidi di pagaiare fino a raggiungere l'estuario, vai al **216**.

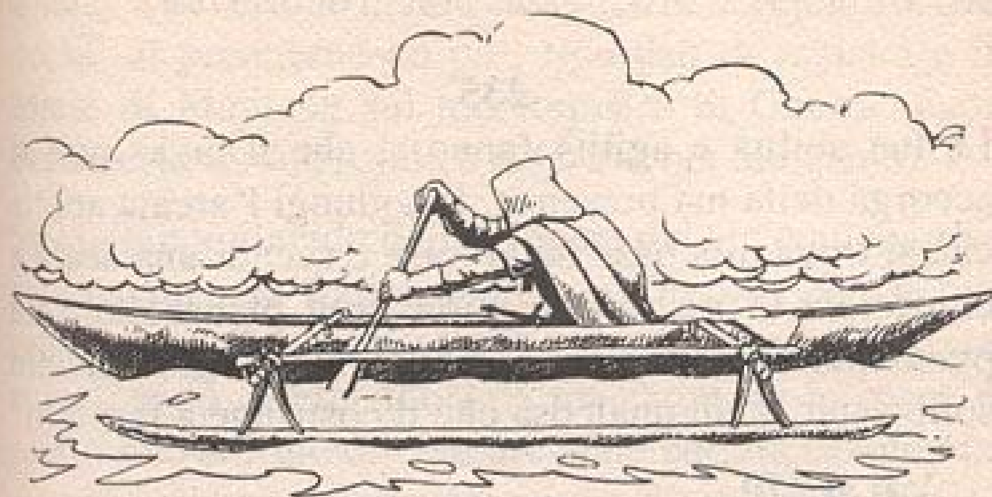
Se scegli di dirigerti verso la riva rocciosa ed esplorare la foresta, vai all'**85**.

233

Sei a tre metri circa dalla soglia dei Cancelli delle Tenebre quando un dardo d'argento ti ferisce la spalla sinistra, e lo shock dell'impatto ti scaraventa a terra: perdi 5 punti di Resistenza.

Stringi i denti per non gridare, ti rialzi in piedi e poi ti getti in avanti verso il vuoto.

Per proseguire, vai al **60**.



234

Mentre la bestia balza dalla rampa , tu ti tuffi sotto ad essa e infilzi la tua arma nel suo petto. Il potere del tuo colpo devia il volo della creatura e la manda gambe all'aria. Essa ulula per la sorpresa e per il dolore, ma il fallimento del suo attacco non le fa dimenticare la sua fame; essa scuote la testa insanguinata e si leva nuovamente in piedi. Scansi l'attacco maldestro e con un colpo riverso stacchi una fetta di carne e muscolo dalla spalla pelosa. La iena emette un grido inumano, ma rifiuta di cedere e continua a combattere: con velocità fulminea si riprende e balza verso il tuo petto ad artigli tesi. Ti fai da parte per evitare l'assalto, ma la bestia riesce a farti cadere all'indietro quando la sua massa pesante ti cade sul braccio. Imprecando contro la sua ferocia, ti prepari ad un difficile combattimento.

Ghazoul:

Combattività 50 Resistenza 38

Questa creatura è immune a qualsiasi forma di attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas superiore e al Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **36**.

235

La tua abilità e agilità fanno sì che il lavas non si accorga della tua presenza. Raggiungi l'arcata aperta che si trova alla base della torre e scendi una scala a chiocciola di pietra che porta a un pianerottolo un piano più in sotto; ma quando raggiungi il livello sottostante, vedi qualcosa che ti costringe a fermarti.

Vai al **270**.

236

Lo sciame di insetti si zittisce immediatamente, e tu capisci che il tuo attacco psichico ha avuto un effetto devastante sulle menti rudimentali delle creature (in questo caso riduci solamente di 2 punti la tua Resistenza per esserti servito di questa forma di attacco).

Per qualche attimo gli insetti rimangono immobili, poi d'un tratto essi si rianimano e si riversano fuori dall'apertura per volare in tutte le direzioni in un caotico tentativo di fuga. Osservi mentre le ultime mosche spariscono nella pioggia; quando sei sicuro che l'incavo sotto le rocce è libero, ti abbassi e ti infili al riparo dall'acido della precipitazione.

Mentre aspetti che cessi di piovere, ispezioni la cavità e l'alveare oblungo che la occupa. Malgrado l'apparente instabilità del rifugio che hai trovato, la pioggia non vi penetra dentro, e l'interno della montagnola di pietre rimane ragionevolmente asciutto. Il pavimento è coperto da un morbido strato di foglie, macchiate di una sostanza giallastra e simile al miele che cola dalla base dell'alveare. L'odore è dolciastro, ma i tuoi sensi Ramas ti avvertono di non assaggiarlo: è velenoso. (Se decidi di prenderne un po', ricordati di registrare il Miele di Muntaag sul tuo Registro di Guerra. Puoi avvolgerlo in una foglia e inserirlo nel tuo zaino).

Stai pulendo l'acido della pioggia dal tuo equipaggiamento con una foglia quando all'improvviso il tuo sesto senso Ramas ti avverte che un pericolo si sta avvicinando. Sbirci fuori da un varco tra le rocce e scorgi uno stormo di creature alate che sta calando in circolo nella pioggia proprio verso il tuo nascondiglio.

Se hai già visitato le Rovine di Maaken in una delle precedenti avventure di *Lupo Solitario*, vai al **107**.
Se non hai mai visitato questo posto, vai al **252**.

237

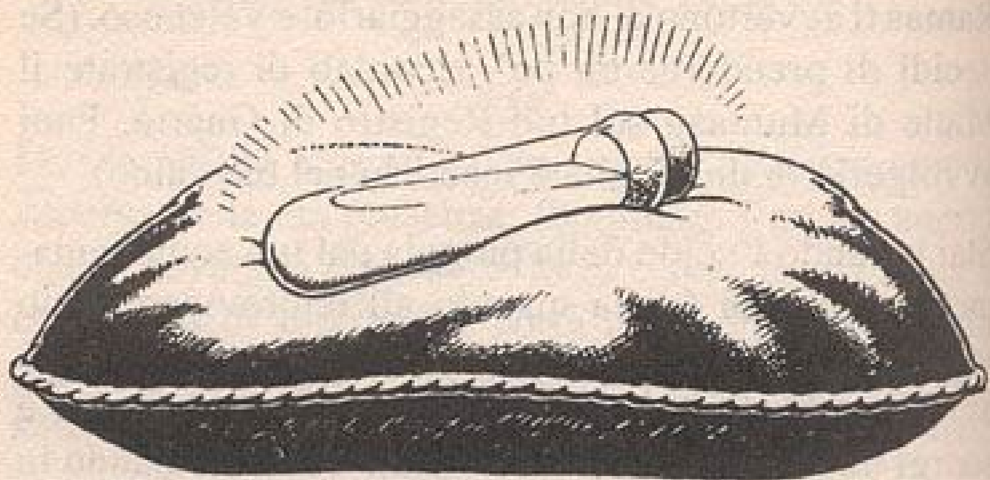
Non devi aspettare a lungo. Dalle pareti di fumo irrompe nella sala il temibile campione di Naar: Kekataag il Vendicatore. La creatura indossa un'armatura che scintilla come oro opaco, e sotto l'elmo è possibile intravvedere una faccia di teschio vuota, da cui fuoriesce un tanfo insostenibile che invade tutta la sala. Le ossa umane soreggono il guscio dell'armatura, e nelle sue mani potenti Kekataag regge una grande ascia a due lame, macchiate del sangue nero e rappreso delle sue innumerevoli vittime.

Il terrificante guerriero ti ipnotizza con i suoi occhi luminosi, e percepisci che la tua mente viene investita da potenti energie psichiche.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **121**.

Se possiedi la Skarn-Ska, vai al **211**.

Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **282**



238

Fai ricorso alla tua Arte Superiore e crei una fitta nebbia dal fango che ti circonda. Immediatamente il banco di foschia impenetrabile si leva dall'acqua stagnante e ti avvolge completamente, nascondendoti alla vista degli insetti infuriati. Li senti ronzare forte per la delusione, poi il rumore si allontana a poco a poco e si confonde con gli altri rumori della palude.

Ti muovi in avanti, esci dalla nebbia e ti ritrovi accanto alla montagnola di lastre di pietra. L'incavo è ormai deserto, gli insetti se ne sono andati, perciò ti infili dentro al rifugio e ti ripari dalla pioggia acida.

Vai al **112**.

239

Un'occhiata più ravvicinata alle incisioni che circondano la botola rivela l'esistenza di una linea di bassorilievi che racchiudono un certo numero di quadrati rientranti alla base della pietra. Ti concentri su questi e i tuoi sensi Ramas rivelano che essi sono parte di un lucchetto a combinazione che attiva l'incantesimo a protezione della botola. Se premi un numero corretto di volte sui quadrati, lo scudo magico svanirà.

Studi le incisioni e decifri una serie di indizi che ti aiutano a dedurre qual è il numero di quadrati da premere e in che ordine. La sequenza segreta corrisponde all'esatta metà del numero runico iscritto all'interno della banda dell'Anello del Kunae.

Se pensi di sapere qual è questo numero segreto, vai al paragrafo corrispondente.

Se non sai dare la risposta, vai al **172**.

240

Mentre i sinistri ragni strisciano sempre più vicini, tu cerchi di servirti della tua Arte Superiore per alterare il tuo peso, liberarti dal fango pesante che ti immobilizza le gambe e balzare sulla riva del fiume.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è 12 o meno, sottrai 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **94**.

Se è 5 o più, vai al **120**.

241

Purtroppo quando sei a metà del ponte uno dei lavas ti vede, dà l'allarme a due suoi compagni e tutte e tre le creature calano a bloccarti l'uscita. Le loro grida attraggono un'altra decina di lavas e dragoni, e mettono in allarme i rettili che stanno guardando oltre il



(fig. 15) La Demonessa Shamath ha il volto sfigurato.

parapetto. Ad un comando gridato, ti si serrano attorno a circolo e ti attaccano senza pietà con le lance e i tridenti. Combatti con incredibile valore, ma loro sono in troppi, e alla fine soccombi.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sul Ponte del regno di Huan'zohr.

242

Ti servi della tua facoltà avanzata di difesa per formare uno scudo mentale a bloccare ogni possibile assalto psichico. La precauzione si rivela molto utile, perché non appena atterri, i Dentaag scatenano un violento attacco psichico nel tentativo di piegare la tua volontà alla loro.

Vai all'**82**.

243 *(fig. 15)*

All'unisono, le due figure incappucciate levitano di diversi centimetri dal pavimento in modo da riuscire a posare il cuscino con la fiala sul grande tavolo di marmo. Poi, sempre in silenzio, ridiscendono a terra, dove aspettano con pazienza che la Demonessa Shamath si risvegli dal suo sonno. Dopo diversi minuti essa solleva il capo, e tu rimani sorpreso nel vedere il suo viso di donna sfigurato dalle orrende cicatrici.

"Ah, miei luogotenenti" dice, sbadigliando e stiracchiandosi. "Vedo che avete completato il vostro lavoro. Per Naar, muoio dal desiderio di vendicarmi di Avarvae... confido che il vostro elisir gliela farà pagare per le sofferenze che mi ha inflitto".

"Ogni cosa è pronta, suprema padrona" rispondono i

due incappucciati, e la loro risposta soddisfa la Demonessa. Il suo volto sfigurato si contorce in una sorta di sorriso, mentre la creatura solleva la fiala per esaminare più da vicino il contenuto. La bottiglia di vetro sembra molto fragile mentre la Demonessa la regge tra l'indice e il pollice della sua enorme mano.

"Benissimo!" mormora. "Presto pagherà per quello che mi ha fatto!"

Shamath si alza e si volta verso la pozza scura che si trova dietro il trono. Le acque scintillanti si calmano, e tu vedi il suo viso distrutto riflettersi nella fonte. Poi la superficie del liquido si muove nuovamente, e l'immagine riflessa cambia. Quando le acque si chetano nuovamente, vedi con orrore che il viso riflesso non è più quello della Demonessa Shamath, bensì il tuo!

"Aaaaaah!" grida Shamath, "è Lupo Solitario! Il Nobile Ramas è qui!"

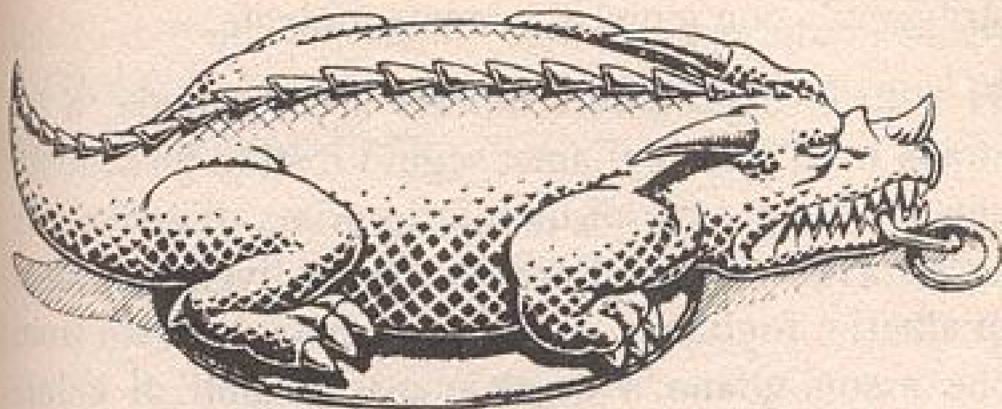
Se hai incontrato la Demonessa Shamath in una precedente avventura di *Lupo Solitario*, vai al **22**.
Se non hai mai incontrato prima questa creatura, vai al **227**.

244

Inserisci la punta della freccia nella rientranza e immediatamente vieni accecato da un lampo di luce bianca. Un dolore tremendo ti percorre il braccio, e tu vieni scagliato all'indietro da questa improvvisa scarica di energia: perdi 4 punti di Resistenza.

La tua freccia è ridotta a un ammasso di acciaio incandescente e informe (cancellala dalla tua faretra), ma almeno è servita allo scopo. Senti il crepitio dell'energia elettrica che si scarica, poi il grande portale si apre lentamente.

Per proseguire, vai al **343**.



245

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Teleport* - e concentri lo sguardo sul vulcano distante. Ti senti immediatamente sollevare in aria, poi voli come un aquila nel cielo acre e denso di fumo in direzione del cratere.

L'impiego dell'incantesimo della Confraternita ti costa 3 punti di Resistenza, ma ti risparmia le difficoltà e i pericoli di un lungo cammino su un terreno estremamente difficile.

Per proseguire, vai all'**86**.

246

Facendo ricorso ancora una volta alle tue conoscenze della magia della Confraternita, pronunci le parole dell'incantesimo *Teleport* e cominci a muoverti in aria in direzione di un luogo dall'altra parte della radura, vicino al perimetro limitato dagli alberi. Dapprima le creature-ragno ti vengono dietro, seguendo la traiettoria del tuo volo; ma tu riesci a distanziarle senza

problemi, e ben presto esse perdono interesse e si dirigono nuovamente verso il fiume. Mentre scendi e atterri dolcemente sull'erba, vedi che i ragni hanno rivolto la loro attenzione alla canoa, che stanno distruggendo con morsi e zampate violente.

Ti volti e, dopo essere entrato nella giungla, ti fai strada tra il fitto fogliame; segui i resti di un sentiero che avanza per più di un miglio prima di arrivare in un'altra radura. Quest'area di terreno livellato è priva di alberi e fogliame, ma è punteggiata di strani frutti che assomigliano a degli ananas giganti di colore grigio. Oltre questi frutti riesci a vedere i resti di un insediamento parzialmente ricoperto dal muschio. Lasci con cautela la giungla, giri attorno ai curiosi frutti e ti affretti oltre la radura verso una statua accucciata tra le rovine. La statua è fatta di uno scuro minerale lucido e ha le sembianze di una misteriosa bestia predatrice che a te ricorda una iena, dotata però di un'enorme mandibola da cui sbucano un paio di zanne lunghe e affilate. Tra le due zampe anteriori della statua vedi una rampa di scalini di pietra che scendono verso una porta aperta. Percepisci ondate di energia provenienti da qualche luogo oltre la porta buia, ma non riesci a capire quanto in profondità si trovi la fonte di tale potere.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e desideri servirtene per oltrepassare sotto forma di spirito la porta e scoprire cosa si trova al di là di essa, vai al **76**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o preferisci non usarla, vai al **177**.

247

Ti concentri sull'alveare degli insetti e dirigi contro di esso un potente e preciso Laser Ramas.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni livello dell'addestramento Ramas superiore al rango di Grande Guardiano che hai raggiunto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è 6 o meno, vai al **167**.
Se il totale è 7 o più, vai al **236**.

248

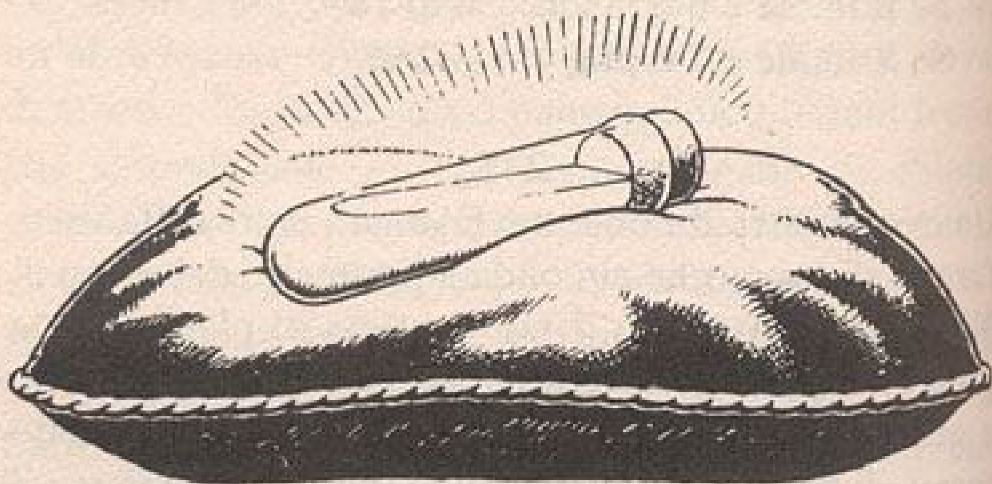
Una volta oltre il Ponte dei Dannati, entri nella vasta foresta di fuoco che circonda il perimetro del regno di Naar. Percepisci che il tuo amuleto di platino ti sta proteggendo dagli effetti nefasti del calore infernale, e grazie alla tua facoltà Ramas di camminare sotto forma di spirito ti stai dirigendo rapidamente verso il cratere centrale.

Quando raggiungi il bordo di questo cratere, vedi che la foresta smette di colpo, e per la prima volta hai modo di renderti conto della totale desolazione che circonda la roccaforte di Dazganon. I venti cosmici soffiano sulla spoglia pianura ululando come anime tormentate. Di tanto in tanto senti dei pianti e delle grida di dolore o risate ghignanti e ululati alieni che ti gelano il sangue nelle vene. Poi vedi figure sottili e trasparenti turbinare nell'aria ed aumentare di numero mano a mano che i tuoi sensi psichici diventano recettivi alla loro presenza. Milioni di anime malvagie volano attorno al cratere in cui si trova la roccaforte di Naar, e mentre guardi il loro volo senza fine con un misto di timore e incredulità, capisci che questa è la

Pianura della Disperazione descritta sull'ultima pagina del Tomo delle Tenebre. Osservi il tormento di queste anime malvagie e rimani profondamente scioccato dall'aspetto di uno di essi, che si leva dalla massa ululante.

Se sei già stato nell'Isola di Khor in una precedente avventura di *Lupo Solitario*, vai al **79**.

Altrimenti, vai al **207**.



249

Lo spirito di Cadak si condensa e dà vita a una colonna di luce baluginante. Adesso assomiglia alla fiamma di una grande candela, da cui però si irradia un freddo gelido. Dentro a questa fredda fiamma vedi gli occhi malvagi di Cadak scintillare ipnoticamente. Fai ricorso alle tue difese psichiche per proteggerti dall'attacco imminente e, qualche attimo più tardi, senti impulsi di energia che bombardano lo scudo che hai eretto attorno alla tua mente. Percepisci che la tua difesa rapida ed efficiente ha indebolito notevolmente il tuo nemico. Stai per lanciare tu stesso un attacco quando all'improvviso odi qualcosa di inaspettato.

"Perdonami e risparmiami, Lupo Solitario" ti implora la voce di Cadak nella tua mente. "Rinuncio al mio passato malvagio. Perdonami, e così la morte potrà liberare il mio spirito dalla schiavitù del Male. Permettimi di avere salvezza, e io ti aiuterò a scappare dal regno di Kunae".

Le larve che tappezzano il pavimento della sala sono improvvisamente indietreggiate come una marea. Dopo il loro spostamento, un anello luminescente appare sul terreno coperto di limo.

"Prendi l'anello, Lupo Solitario. Prendi l'anello e concedimi il perdono. Con quell'anello potrai lasciare la sala attraverso il Tunnel del Wyrm".

Oltre lo spirito di fiamma di Cadak puoi vedere le costole della carcassa. L'ombra semi-circolare che le occupava ora emette una calda luce color ambra.

Se decidi di perdonare lo spirito di Cadak e decidi di raccogliere l'anello, vai al **128**.

Se rifiuti di perdonare lo spirito di Cadak e decidi di non raccogliere l'anello, vai al **20**.

250

Guardi con trepidazione le pareti di fuoco e vedi le fiamme dorate, arancione e rosse che si alzano in aria per più di qualche metro: malgrado le tue protezioni, ti ustionano con il loro fortissimo calore. Del metallo nero incandescente forma il fondo del nido; esso è coperto di dozzine di bellissimi artefatti, che formano il tesoro segreto di Huan'zohr. Gemme, gioielli, statuette, armatura e armi di disegno infernale sono ammassate tutt'attorno a te. Vicino alla botola noti una pozza di luce blu luminescente che capisci subito essere l'apice di un ascensore simile a quello che ti ha

trasportato nel cratere. Dalla sua posizione ti sembra che esso passi attraverso la colonna centrale che supporta il nido e il tempio di sotto. Dapprima pensi che dia accesso ai livelli sotterranei del tempio, ma quando guardi la sua intensa e ipnotizzante luce blu, il tuo sesto senso ti rivela altrimenti: questo ascensore conduce in un altro regno del Pianeta delle Tenebre.

Ricordandoti perché sei venuto qui, ti metti subito a cercare tra la montagnola di artefatti lo scarabeo che ti permetterà di scappare da questo regno infernale. Mentre ti affanni nella ricerca, senti d'un tratto un gracchiare lontano, diverso da quello dei lavas. Attraverso la parete di fiamme scorgi la forma di un dragone gigantesco che emerge dal foro nel tetto sul lato opposto della gola. Immediatamente, cala tutt'attorno un silenzio mortale, mentre i rettili e i lavas fermano le loro attività e si chinano con deferenza di fronte al loro padrone. Il battito del tuo cuore aumenta quando vedi la mostruosa creatura attraversare la gola in direzione del tempio, perché sai che si tratta di Huan'zhor il Signore dei Dragoni - il tiranno di questo regno di fuoco - che sta velocemente facendo ritorno al suo nido.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **77**.
Se è 5 o più, vai al **327**.

251

Reciti le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Levitazione* - e ti senti sollevare in aria verso le sbarre del soffitto. Ti alzi in fretta e ti infili tra i supporti di ferro e la pietra grezza. Pochi attimi dopo la gigantesca creatura-scarafaggio passa velocissima in una nube di polvere, trainandosi dietro una fila di vagoni: alcuni di questi sono vuoti, ma per la gran parte sono carichi di un minerale che irradia una luminescenza giallastra.

Se decidi di saltare su uno dei vagoni da carico mentre passa sotto di te, vai al **181**.
Se non vuoi saltare a bordo del vagone, vai al **204**.

252

Mentre i mostri alati, circa una dozzina, calano verso il tuo nascondiglio, li senti dare inizio a una sorta di grido cantato che ti fa accapponare la pelle. Il rumore ti inquieta e innervosisce, ma questa sensazione non è niente al confronto con lo shock che provi quando vedi la risposta che segue le loro grida.

Vai al **280**.

253

Balzi verso il tavolo e, nell'attimo in cui afferri la fiala con la mano sinistra, una freccia passa e colpisce di stricio il palmo della tua mano destra: perdi 1 punto di Resistenza.

Nell'attimo in cui atterri sul pavimento, ti getti dietro il grande Trono del Potere di Shamath. Qui ti accucci, il sangue che ti scorre veloce nelle vene, e ascolti il sibilo dei dardi e le grida dell'orda che si avvicina. Poi noti le strane acque della pozza che si trova a non più di una decina di metri di distanza dal trono. Oltre la pozza vedi i due enormi cancelli neri che dominano la parete più lontana della sala e d'un tratto ti ricordi del

testo nel Tomo delle Tenebre. Quella è la Pozza del Dolore, oltre alla quale si trovano i Cancelli delle Tenebre, l'uscita da questo crudele regno. L'eccitazione per avere scoperto la via per fuggire di qui si spegne però al ricordo dell'altro particolare rivelato dal testo: devi far cadere il tuo sangue nella pozza per poter andartene.

Senza esitare troppo, ti pungi il dito contro la fibbia della tua cintura e lasci uscire poche gocce di sangue. Poi ti alzi e scatti verso la pozza. A pochi centimetri da essa, scuoti il dito, e nell'attimo in cui il tuo sangue colpisce la superficie della pozza, un'incredibile trasformazione ha luogo.

(Sul tuo Registro di Guerra puoi registrare la fiala che hai preso come la Pozione di Shamath. È un oggetto dello Zaino.)

Per proseguire, vai al **300**.

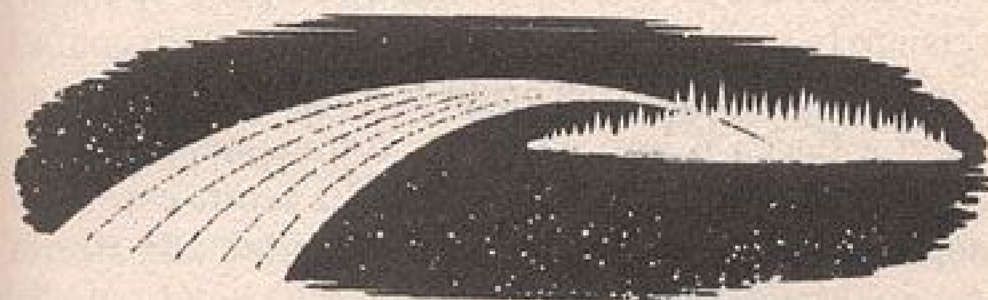
254

Estrai la spada magica, e subito un alone di luce avvolge la sua lama affilatissima, illuminando il buio nero della gola. L'imponente guerriero ruggisce di rabbia quando la luce della spada lo investe; è come se il baluginio benigno gli causasse vero e proprio dolore fisico. Ruggisce una frase nella lingua delle Tenebre e all'improvviso la sua grande spada si illumina di un fuoco nero che crepita malvagiamente. Poi il pugnale che tiene nella mano sinistra comincia a mandare bagliori rossi. Quando la lama avvelenata diventa incandescente, inizia ad emettere del vapore velenoso. Con un grido folle il guerriero solleva entrambe le armi e avanza verso di te. Il primo colpo della sua spada colpisce la tua arma con una forza tale che vieni scagliato all'indietro verso la lingua di roccia. Ti riprendi in fretta e lanci anche tu un attacco nel disperato tentativo di vincere il combattimento.

Zantaz:
Combattività 52 Resistenza 52

Questo guerriero è immune ad ogni forma di attacco psichico. Ricordati di aggiungere alla tua Combattività tutti i punti extra mentre usi la spada magica per la durata di questo combattimento (Spada del Sole= +8; Skarn-Ska= +5).

Se vinci questo combattimento, vai al **186**.



255

Decidi di esplorare il perimetro del sottobosco, e hai percorso più di un chilometro quando ti imbatti nei resti di un sentiero che si inoltra nella giungla. Con cautela ti inoltri sulla via fino a quando non sei costretto a fermarti a causa di una pesante cortina di rampicanti che ti blocca il passo.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Gran Coronato Ramas, vai al **115**.

Se possiedi un'arma affilata (ad esempio una spada

o un'ascia) e decidi di usarla per aprirti un varco tra la vegetazione, vai al **304**.

Se non possiedi un'arma affilata, vai al **24**.

256

Estrai in fretta la pozione dallo zaino mentre ti ritornano alla mente le parole di Shamath, la quale aveva inteso usare il liquido per vendicarsi di Avarvae. Con le parole della Demonessa Shamath che ti echeggiano nelle orecchie, estrai il tappo della fiala di vetro e scagli il fluido dorato contro il viso sorridente e malvagio della Tormentatrice.

Il grido di Avarvae echeggia fino agli angoli più remoti del suo enorme dominio. Con le mani sul viso, la Tormentatrice ferita si leva come una meteora nell'oscurità sovrastante e scompare completamente, lasciando la scorta e le leonesse del suo cocchio confusi e impauriti. Il suono del grido di Avarvae scuote i loro nervi e fiacca il loro coraggio. Rapidamente, il cocchio viene fatto girare, e assieme alla scorta esso parte nel vuoto a battere il panorama cosmico alla ricerca della regina immortale.

Ora la via è libera: puoi raggiungere il Ponte dei Dannati. Servendoti delle tue innate facoltà Ramastan della Divinazione, dirigi il tuo volo verso il ponte e senti il tuo corpo muoversi rapidamente nel vuoto in direzione dell'arcobaleno.

Vai al **150**.

257

Ti alzi in piedi e fai ricorso alle tue capacità curative di Ramas per massaggiare il tuo braccio tramortito. Mano a mano che il sangue ricomincia a circolare normalmente, prendi un'altra Corona d'Oro (ricordati di cancellare quella che hai appena perso) dalla saccoccia e ti avvicini nuovamente al portale. Questa volta sei deciso a fare la scelta giusta.

Se vuoi inserire la moneta nella rientranza circolare, vai al **195**.

Se decidi di inserirla in quella triangolare, vai al **309**.

258

"Con tutto rispetto, Lord Rimoah" rispondi, "ma il fodero in cui porto la Spada del Sole è intessuto di fila di puro korlinium".

Sollevi la spada nel suo fodero e inviti Rimoah a prenderne visione. Egli si fa avanti ed esamina il fodero all'apparenza normale. Con saggezza, Rimoah fa un cenno d'assenso con il capo.

"E infatti è davvero korlinium e terrà nascosti i poteri della tua lama fino a quando non vorrai servirtene e scatenare i suoi poteri benigni contro i servitori di Naar" dice Rimoah.

"Il tuo fodero nasconderà l'aura benigna della Spada del Sole" commenta Lord Ardan, "ma tu? Sei pieno di poteri Ramas facilmente identificabili. Le tue incredibili facoltà di Ramas potrebbero rivelare facilmente la tua presenza ai servitori di Naar".

Se possiedi un Amuleto di Platino, vai al **53**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **296**.

259

Ti affretti giù per le scale a chiocciola fino alla base della torre e avanzi velocemente tra le strette viuzze di questa città sotterranea. Servendoti della tua abilità di mimetizzazione Ramas riesci a non farti vedere dai lavas e dai dragoni che volano nel cielo e a raggiungere un gruppo di rocce a fianco della gola. Qui ti nascondi dietro a una montagnola di sassi e ti sistemi per osservare il ponte. Noti che il flusso del traffico non è costante: vi sono momenti in cui il ponte rimane vuoto. Comunque esso è completamente esposto per tutta la sua lunghezza - circa cinquecento metri - e per chiunque l'attraversi sarebbe impossibile non farsi vedere dalle creature che lo sorvolano. Alla fine decidi che se vuoi attraversare il ponte senza essere visto, devi aspettare che sia sgombro, e poi devi creare qualche diversivo per distrarre l'attenzione dei lavas e dei dragoni.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e hai raggiunto il rango di Gran Coronato Ramas, vai al **264**.

Se possiedi il Raggio Ramas e hai raggiunto il rango di Gran Barone, vai al **66**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o non hai raggiunto i livelli richiesti d'addestramento Ramas, vai al **142**.

260

Ti avvicini all'arcata e, dopo aver controllato che non vi siano trappole nascoste, entri. Ti ritrovi in una vasta sala immersa nell'oscurità e piena di armi e armature. Cataste di spade, lance, asce e scudi si stendono davanti a te fino a dove puoi vedere. Per la gran parte si tratta di oggetti forgiati rudemente, di disegno a te straniero, ciò nonostante il solo numero delle armi contenute in questa enorme spelonca basta a farti rimanere a bocca aperta.

Tra le centinaia di armi presenti nella catasta più vicina all'arcata scopri le seguenti, adatte a te per qualità e maneggevolezza:

Spada
Lancia
Ascia
Spadone
Frecce
Arco

Se decidi di prendere qualcuna di queste armi, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra. Il numero di frecce che puoi prendere è limitato dallo spazio disponibile nella tua faretra.

Per lasciare questo magazzino d'armi e proseguire nell'esplorazione del tunnel, vai al **23**.

261

Ti gira la testa mentre il rampicante assorbe avidamente il sangue della tua gamba. Galvanizzato dalla paura e dall'ira, fai per estrarre l'arma, deciso a difenderti da questa sanguisuga vegetale prima che la rapida perdita di sangue ti faccia perdere conoscenza.

Se possiedi un'arma affilata (ad esempio una spada o un'ascia) vai al **61**.

Se possiedi un'arma non affilata (ad esempio una mazza o un'asta), vai al **345**.

262

Le tue precauzioni si rivelano inadeguate, e la tua presenza viene subito individuata da Tzor. Con velocità e spietatezza devastante, l'orrore demoniaco scende sul tuo nascondiglio e ti solleva in aria. Combatti coraggiosamente, ma senza alcun risultato. Tzor ti scaraventa nella Pianura delle Disperazione, dove cadi su migliaia di spiriti assetati di vendetta, molti dei quali tu stesso hai eliminato. La tua morte fisica è veloce, ma il tuo spirito è condannato a vagare nella Pianura della Disperazione assieme alla massa di anime tormentate per l'eternità.

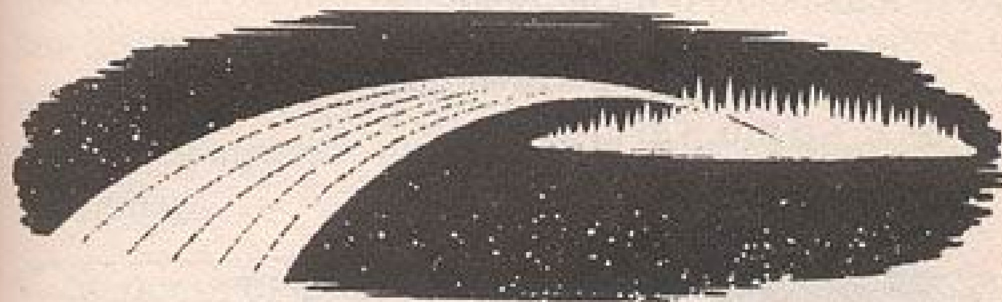


263

Percepisci che c'è qualcosa di vivo sotto le crepe delle lastre cadute. Con cautela avanzi verso il nascondiglio servendoti delle tue capacità di mimetizzazione per non far rumore nella fanghiglia e nelle folte macchie di vegetazione. Quando raggiungi le pietre e sbirci dentro all'incavo della piccola piramide, vedi uno sciame di insetti che volano attorno ad un alveare dalla forma simile a quella di una pera. Dalle code dei volatili si protendono dei pungiglioni rossi e scintillanti simili a piccoli coltelli affilati. Non hai dubbi: se provocati, quegli insetti e le loro punture si rivelerebbero fatali.

Se decidi di allontanarti dall'alveare nascosto sotto le pietre per cercare riparo altrove, vai al **330**.

Se invece cerchi di scacciare gli insetti dalla loro tana, vai al **38**.



264

Noti un rettile sentinella in piedi sul largo parapetto del ponte. È appoggiato al suo tridente e sembra fissare pigramente il fiume di lava ribollente che scorre alla base della gola, un miglio più sotto. Facendo ricorso alle tue facoltà, ti concentri su questa creatura e le impianti nella mente l'immagine del suo nemico più temuto. La bestia comincia a tremare incontrollabilmente. Fa cadere l'arma e, con un ululato di terrore, scivola e cade nel vuoto.

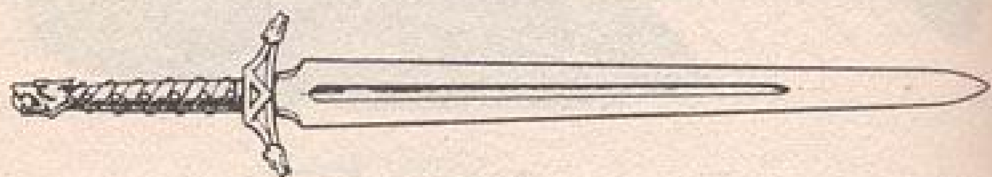
Una coppia di lavas di passaggio si tuffa nella gola, gridando per la paura e l'allarme. La manciata di creature che si trovano sul ponte in quel momento si affaccia tutta sul parapetto per vedere se i due lavas riusciranno a salvare il rettile che sta precipitando prima che questi venga inghiottito dal fiume di fuoco. Dal rumore delle loro risate crudeli, hai l'impressione che sperino tutti in un esito negativo del salvataggio.

Mentre il gruppetto di spettatori si sta godendo lo

spettacolo, tu cogli l'opportunità e attraversi di corsa il ponte.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 10 o meno, togli 1.

Se ora il totale è 6 o meno, vai al **25**.
Se è 7 o più, vai al **95**.



265

La sala circolare è stranamente familiare, anche se sei assolutamente certo di non essere mai stato qui prima d'ora. Poi un gelido brivido ti percorre la schiena quando all'improvviso ti ricordi dove hai già visto una sala con rune simili a questa: a Mogaruith, nell'anticamera alla Sala del Trono dell'Arcidruido Cadak.

Intensifichi la vista e ti concentri sulle rune che decorano il pavimento. Sono simili a quelle che hai visto sul portale all'entrata del labirinto sotterraneo e senti il battito del cuore farsi sempre più veloce quando ne decifri il significato:

"Oh voi che entrate nella Sala dei Kunae, rinunciate ad ogni falsità e ad ogni trucco perché la vostra arte è trasparente sotto il nostro sguardo. Rendete omaggio ai Signori della Rovina e della Decadenza, altrimenti la vostra anima verrà divorata dall'insaziabile orda di Nemagog. Mettete dell'oro all'interno del circolo per esaurire i vostri desideri; del metallo grezzo al di fuori affinché il vostro fato venga sigillato".

Con grande cautela, attraversi il pavimento per esaminare la superficie scolpita del portale, e dopo una lieve spinta capisci che il portale è chiuso a chiave. Speri che le rune che ricoprono questo grande portale di metallo ti rivelino come possa essere aperto, ma con tuo disappunto esse non fanno altro che elencare le orrende azioni compiute dai Kunae. Poi scopri tre piccole rientranze: una circolare, una quadrata e una triangolare.

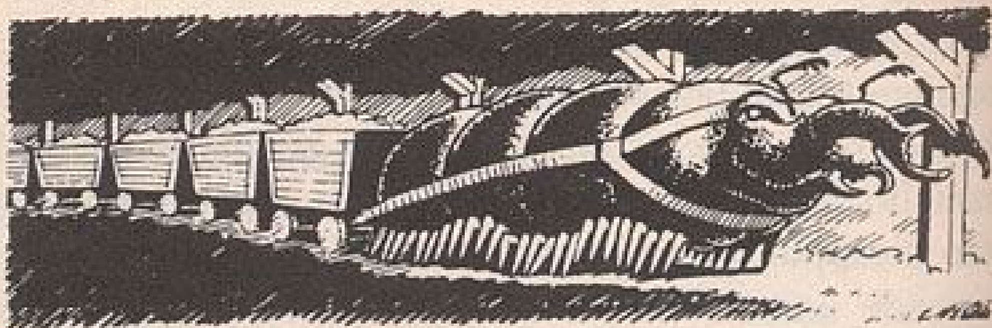
Se possiedi qualche Corona d'Oro, vai al **109**.
Se non possiedi alcuna Corona d'Oro, vai al **65**.

266

Percorri le pareti del tunnel con lo sguardo, ma non vedi alcuna fessura o crepa larga abbastanza per accogliere il tuo corpo. Poi noti le sbarre di supporto che attraversano il soffitto: si protendono a meno di mezzo metro dal tetto del tunnel, ma potrebbero rappresentare l'unico modo che hai per sfuggire all'impatto.

Con crescente preoccupazione osservi mentre la sagoma distante si fa sempre più vicina. Intensifichi la vista e noti che la 'cosa' è simile - vista di fronte, almeno - a un enorme scarafaggio, ma con centinaia di zampe robuste che si muovono rapidissime come quelle del millepiedi. Percepisci che si tratta di una creatura vivente e non di un meccanismo, e che la velocità con cui avanza è incredibile. Il grande corpo dell'essere riempie quasi per intero il tunnel, e a meno che tu non faccia immediatamente qualcosa per evitare l'impatto,

tra breve verrai scaraventato e schiacciato a terra dal suo peso.



Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Gran Coronato Ramas, vai al **73**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, ma non hai raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **251**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **166**.

267

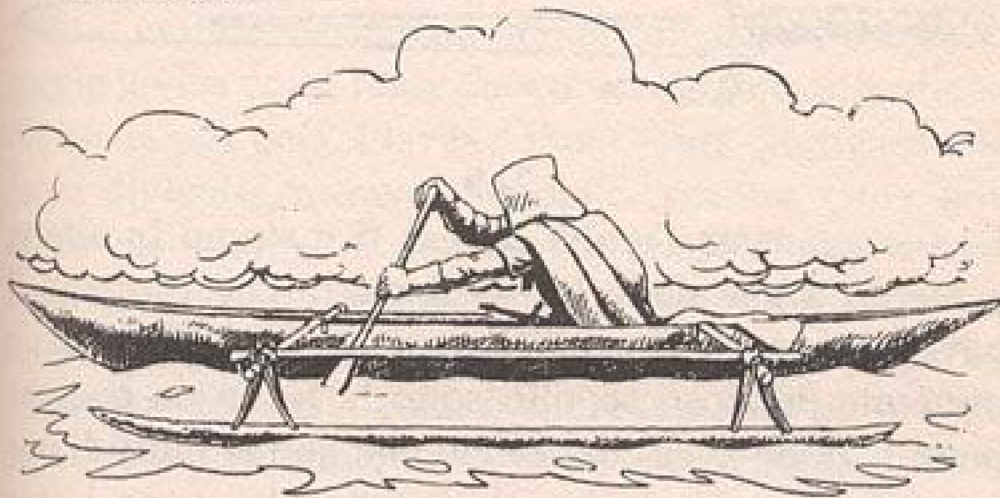
Prima che la Demonessa Shamath e i suoi Luogotenenti della Notte possano sferrare il loro attacco, tu fai ricorso alle tue Arti Superiori e lanci un affrettato attacco psichico contro tutti e tre gli esseri. I tuoi rapidi fasci di potere psichico penetrano il loro circuito mentale con effetto devastante. I Luogotenenti della Notte cadono a terra gridando e contorcendosi come serpenti per il dolore. La demonessa barcolla e indietreggia, poi cade pesantemente sul trono e si afferra la testa sfigurata tra le mani mentre cerca di riprendere il controllo della sua mente.

Approfittando del vantaggio, sfoderi l'arma e ti lanci in avanti. Con due colpi fulminei sistemi luogotenenti, e poi ti affretti verso il trono gigante della demonessa. Attraverso la nebbia rossa del dolore, la Demonessa Shamath ti vede mentre ti avvicini. Immediatamente essa abbassa il braccio destro sul bracciolo della poltrona, dove un opale luccicante è sistemato nella pietra.

"Gnekasha!" gridi, pronunciando il nome segreto, e subito la creatura si paralizza come una statua di pietra. Ma non prima che il suo pugno chiuso abbia colpito la gemma lucente.

All'improvviso senti un rumore terribile: sono le grida delle legioni di Shamath, assetate di vendetta. Con orrore, guardi oltre la spalla e vedi l'origine di quella cacofonia: la sala dei tunnel oltre l'arcata della Sala del Trono. Ciò che vedi laggiù ti fa correre brividi gelidi lungo la schiena.

Vai al **201**.



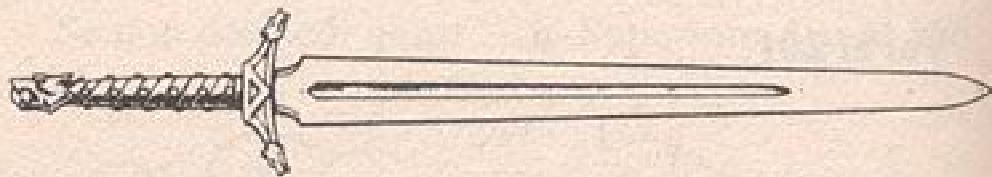
268

In cima alle scale si staglia la terrificante sagoma di una bestia ringhiante, con denti affilati e occhi che irradiano oscurità, simili a due orbite sataniche. L'essere ha l'aspetto di una iena, e le spalle ingobbite e il pelo ritto la fanno assomigliare stranamente alla statua

che siede in cima alla volta sotterranea. Della saliva nauseante goccia dalle fauci scoperte e dal naso, e il ringhio malvagio - in parte ghigno, in parte grugnito - che ti fa correre un brivido lungo la schiena proviene dall'enorme mascella potente.

Con lentezza deliberata la creatura scende la rampa verso di te. Mentre essa si muove, noti che si intravvedono le costole oltre il pelo ritto, cosa che le conferisce un aspetto decisamente emaciato. I tuoi sensi percepiscono che la bestia è molto affamata e che vede in te una preda con cui calmare il proprio famelico appetito.

Se possiedi il Miele di Muntaag, vai al **159**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **321**.

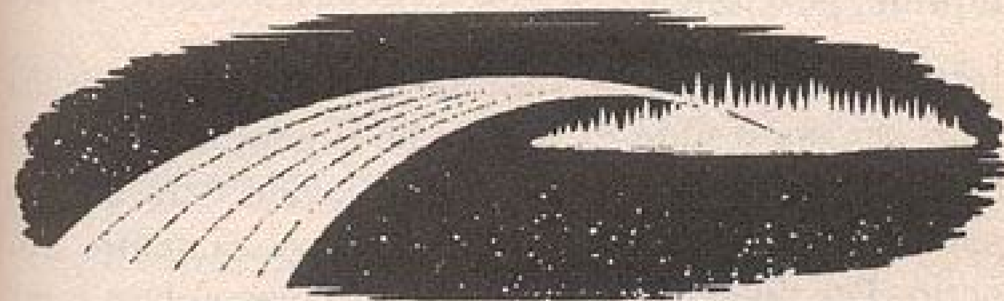


269

Le tue avanzate facoltà Ramas ti mettono in allerta riguardo a una delle lastre di pietra che formano il pavimento della capanna. Percepisci la presenza di un minerale prezioso sepolto sotto la lastra da qualche parte e, dopo aver controllato che non si tratti di una trappola, riesci a sollevarla facendo leva con la tua arma. Posata su una zolla di terra scopri una gemma luminosa grossa come una noce. (Se decidi di prendere questo Diamante Blu, annotalo sul tuo Registro di Guerra come un Oggetto Speciale che porti nella tasca.)

All'improvviso vieni distratto da un forte rumore proveniente da fuori. Guardi oltre la porta e vedi uno stormo di creature alate che volano basse sugli alberi circostanti.

Se hai già visitato le Rovine di Maaken in una delle precedenti avventure di *Lupo Solitario*, vai al **107**.
Se non hai mai visitato questo posto, vai al **252**.



270

Attraverso un foro quadrato della torre vedi per la prima volta questo dominio sotterraneo che si trova sotto il cratere. Sistemata in una colossale caverna di roccia lavica color rosso fuoco, scorgi una città aliena divisa da una gola. I lavas volano sopra questa grande fossa divisoria, attraversata dalle creature sprovviste di ali per mezzo di uno stretto ponte costruito con blocchi di basalto grigio-azzurro. Mentre fissi le basse torri e gli edifici con i tetti piatti che s'ammassano su entrambi i lati della gola, il cuore ti manca un battito. Appollaiato in cima a una vasta montagnola di cubi neri e scintillanti vedi un tempio. Sculture che rappresentano dragoni abbelliscono la superficie spigolosa, scolpite in modo tale che i grossi corpi ricoperti di scaglie decorino la parte bassa dell'edificio, mentre le lunghe code salgono attorcigliandosi verso i livelli più alti, ove si intrecciano a formare una sorta di colonna in cima alla quale vedi una cupola rovesciata di grandi

fiamme arancioni, simili a rami di un albero di pietra: un nido di fuoco. Capisci di aver trovato la tana di Huan'zhor il Signore dei Dragoni, come rivelato nel Tomo delle Tenebre. Quello è il nido di fuoco che giace sull'Albero del Wyrm, e lì troverai lo scarafaggio che ti permetterà di lasciare il regno infernale di Huan'zhor. Decidi in silenzio di raggiungere il tempio il prima possibile.

Intensifichi la vista, e l'animo ti si risolleva quando vedi che sia il nido di fuoco che il tempio sembrano disabitati. Ma ben presto l'entusiasmo cala quando pensi che devi raggiungere la meta senza venire scoperto. Per diversi minuti osservi i lavas volare sopra la gola e il traffico di rettili senza ali sul ponte. Vedi che alcuni nuovi edifici sono in costruzione in lontananza, e i lavas sono intenti a trasportare i massi della cava oltre la gola in grandi reti appese ai loro ventri. Mentre osservi l'attività, pensi a due modi possibili per raggiungere il tempio. Potresti tentare di attraversare il ponte approfittando del traffico, o potresti cercare di nasconderti in una delle reti trasportate dai lavas.

Se decidi di attraversare la gola per mezzo del ponte, vai al **259**.

Se preferisci tentare di nasconderti in una delle reti, vai al **179**.

271

Afferri l'arco, prepari la freccia e prendi la mira contro il più vicino dei tre ragni. Percepisci che la parte più vulnerabile del loro corpo è la nuca, dove il corpo si unisce alla testa, ed è qui che indirizzi il tuo dardo. Lasci partire la freccia, che sibila in aria e penetra il collo della creatura. La bestia strillando crolla nel fango. Anche la seconda freccia trova il bersaglio, uccidendo la seconda creatura, scioccata dalla morte della sua compagna. Ma la terza e ultima creatura si rivela bersaglio più difficile. Malgrado la morte degli altri due, il mostriciattolo si rifiuta di scappare. Anzi, si muove di scatto a destra e sinistra per rovinarti la mira.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con Arco, aggiungi 5 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 7 o meno, vai al **291**.

Se è 8 o più, vai al **222**.

272 *(fig. 16)*

Dagli abissi del vuoto avanza a velocità incredibile un cocchio trainato da quattro leonesse sovrannaturali e guidato da un essere astrale che possiede le sembianze di una donna di incredibile bellezza. Fasci di luce verde chiaro fuoriescono dagli occhi della creatura, le cui ricche chiome color dell'ebano irradiano una nebbiolina argentea. In mano la donna ha una frusta che s'accende d'un fuoco magico, mentre il suo magnifico cocchio è scortato da almeno cento cavalieri-scheletro, ciascuno armato di lancia di fredda fiamma.

I tuoi iniziali timori vengono rafforzati dai tuoi sensi Ramas, che individuano l'essere: è Avarvae la Tormentatrice, regina di questo dominio infinito. Essa ferma il suo cocchio e fa cenno alla scorta, con un gesto sdegnoso ed elegante del polso, di tirare le redini dei loro destrieri e aspettare il suo ritorno. Poi la creatura scende dal cocchio su un tappeto di nebbia



(fig. 16) È un cocchio trainato da quattro leonesse astrali.

argentea e si muove con grazia verso di te. Mentre il viso gigantesco indugia a poca distanza dal tuo, vedi le belle labbra crudeli e voluttuose incresparsi in un sorriso pieno di disprezzo.

Se possiedi la Pozione di Shamath, vai al **256**.
Se non possiedi questa Pozione, vai al **146**.

273

Fai ricorso alla tua arte superiore di Ramas per dare origine a un tuo doppio illusorio, che compare a qualche metro di distanza da te alla tua destra. Percepisci che tale apparizione crea un'ondata di panico nella comunicazione mentale che sta avendo luogo tra i due Kunae. La creatura che siede sul trono di sinistra comincia ad innervosirsi e ad agitare le braccia in aria. Poi pronuncia un sinistro comando diretto al suo compagno, le cui parole echeggiano nella tua mente: *"Uccidilo, Jantoor!"*

La creatura seduta alla destra risponde immediatamente: solleva l'arto destro, ed ecco che un fascio di fuoco erompe dal palmo della mano piagata.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

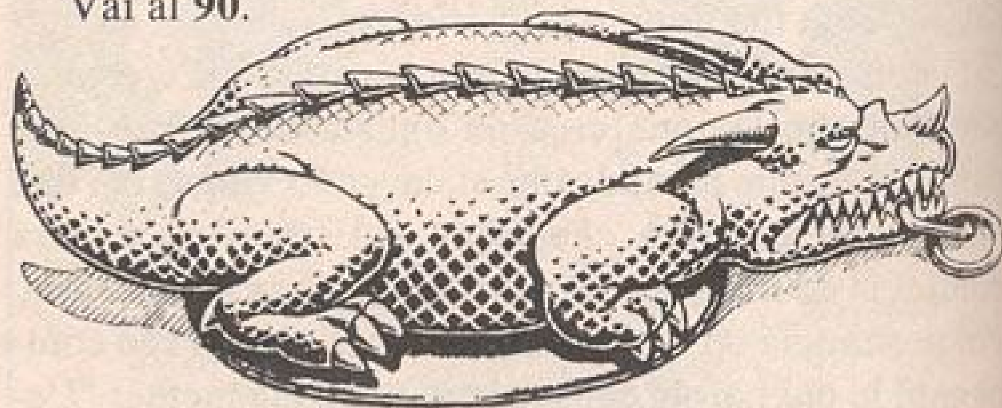
Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **58**.
Se va da 5 a 9, vai al **153**.

274

Mentre precipiti nel vortice di vuoto del Cancello dell'Ombra, cerchi di tenere gli occhi concentrati su un lieve scintillio di luce che illumina l'oscurità immensa e senza fine di questo passaggio. Percepisci che il tuo viaggio in questo corridoio astrale viene guidato

dal volere del consiglio riunito all'entrata del corridoio. Servendosi dei loro poteri psichici, i maghi stanno cercando di condurti oltre il labirinto di corridoi e canali che ti condurrà verso quel puntolino lontano di luce. Il viaggio è dolorosissimo, perché ogni movimento causa grande dolore al tuo corpo. Fai ricorso alle tue Arti Superiori per attutire il trauma, ma non riesci a proteggerti del tutto dai rigori di questo passaggio (perdi 5 punti di Resistenza).

Vai al **90**.



275

Oltre l'arcata scorgi una caverna con il soffitto a volta, attorno ai cui lati sono allineate ad anello delle colonne di ghiaccio. Un enorme trono di marmo e un tavolo di marmo intagliato sono sistemati davanti a due massicci cancelli neri e lucidissimi che scintillano malvagiamente. Dietro al trono, e a circa mezzo metro dai cancelli, vedi una pozza simile a una fonte nel pavimento gelato della caverna. La superficie della fonte si muove, come se le sue acque nere fossero sul punto di mettersi a bollire.

La vista di questa meravigliosa caverna costituisce davvero uno spettacolo incredibile, ciò nonostante non è nulla a confronto della creatura che occupa l'imponente trono di marmo.

Se hai già visitato il Lago Vorndarol in una precedente avventura di *Lupo Solitario*, vai al **302**.

Altrimenti, vai al **183**.

276

Il tuo combattimento con Zantaz ti ha lasciato pieno di ferite. Mentre ti trascini oltre lo stretto ponte verso il cancello-dragone, senti il rumore della pietra che si sgretola farsi sempre più forte e vicino. Con il battito del cuore accelerato e il sudore freddo che ti imperla la fronte, capisci che se vuoi scappare vivo da questo regno, devi fare ricorso alle tue facoltà di Grande Maestro.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **281**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione, vai al **48**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **325**.

277

Sussulti quando una freccia ti ferisce la coscia destra e un'altra ti graffia il piede sinistro (perdi 2 punti di Resistenza). Per fortuna le tue facoltà risananti Ramas smorzano il dolore e fermano il sangue.

Vai al **5**.

278

Per dieci minuti preghi che il lavas lasci il parapetto, ma senza alcun risultato: la creatura rifiuta di muoversi. Poi, all'improvviso, senti che stai incominciando a risalire nella colonna di luce. Ti dibatti per liberarti,



(fig. 17) La legione spettrale sale in superficie.

ma niente riesce a fermare la tua inesorabile ascesa verso il cratere. Qualche minuto più tardi, emergi nel foro del vulcano in piena tempesta di fuoco.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **131**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **288**.

279

Ti affretti lungo il tunnel, lontano dal rumore tonante, e mentre corri senti che la temperatura di questo passaggio polveroso si sta lentamente alzando. Volti una curva e vedi un incrocio a meno di cento metri di distanza, dove un altro tunnel proveniente da destra si congiunge con quello in cui ti trovi. Ora avverti chiaramente uno spostamento d'aria che ti solleva i capelli e il mantello, mentre il rumore è diventato quasi assordante. Facendo ricorso alle tue ultime energie, fissi lo sguardo sull'incrocio distante e corri verso di esso più velocemente che puoi.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Gran Coronato Ramas, vai al **298**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **333**.

280 *(fig. 17)*

Da sotto la terra scura che circonda il tuo nascondiglio si levano forme mostruose, esseri alieni da tempo morti e sepolti, a cui è stato negato il riposo eterno. Dalle loro forme scheletriche pendono pezzi di carne tumefatti, mentre dalla bocche senza labbra escono contorcendosi come serpenti lingue chiazzate di pu-

stole. Completamente scioccato, guardi la legione spettrale che fuoriesce dalla superficie e avanza lentamente verso di te, guidata dalle grida infernali delle creature volanti.

L'istinto e l'allenamento ti fanno scattare ed estrarre l'arma con prontezza, ma prima che tu possa affrontare l'orda di cadaveri putrefatti, devi vedertela con un'altra minaccia. Una delle creature volanti vola in circolo sopra di te, mentre tra gli artigli stringe una catena cui è appeso un grumo fumante. All'improvviso la creatura si tuffa fuori dalle nubi e cala sull'orda e verso di te. All'ultimo minuto si solleva per evitare di schiantarsi contro il tetto e, così facendo, lascia andare la catena. Il grumo fumante colpisce il terreno morbido e rimbalza fino ad entrare nel tuo nascondiglio.

Immediatamente vieni avvolto da una nube di fumo acre che ti fa lacrimare gli occhi e comincia a soffocarti. Capisci subito che il fumo è un veleno mortale, ma per fortuna la tua arte Ramastan della Difesa è sufficiente a salvarti da una morte istantanea.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **337**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **229**.

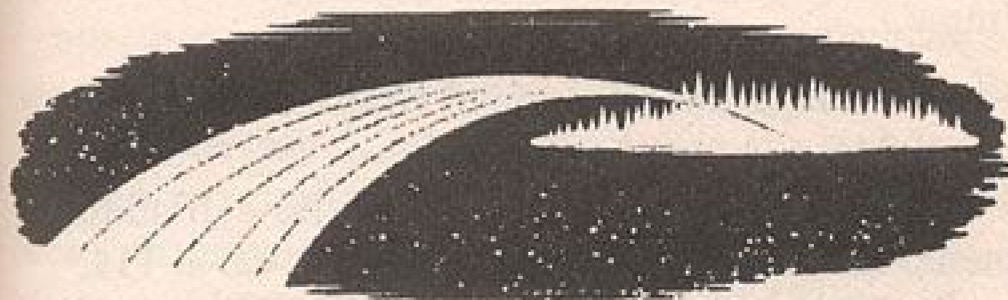
281

Pronunci le parole dell'incantesimo della confraternita - *Vigore* - e senti un'ondata di energia correrti nel corpo. Ti alzi in piedi, corri verso il portale di luce e balzi oltre proprio nell'attimo in cui la lingua di roccia raggiunge il cancello-dragone. Senti lo schianto della pietra echeggiare in lontananza mentre precipiti in questo corridoio di fiamme. Il tuo Amuleto di Platino ti protegge dal calore della conflagrazione mentre allo stesso tempo guida l'energia calda che dal centro del tuo corpo si irradia verso le ferite e gli arti doloranti per chetare la fatica e il dolore.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0=10). Ora moltiplica per due il numero estratto. Il totale corrisponde ai punti di Resistenza che puoi recuperare grazie agli effetti curativi del tuo Amuleto di Platino (ricorda che la tua Resistenza non può mai superare il punteggio con cui hai cominciato l'avventura).

Dopo un po', il corridoio di fiamma si fa mano a mano più scuro, e tu senti che la velocità della tua caduta sta diminuendo. Poi, in un secondo che ti toglie il respiro, i tuoi piedi battono contro un pavimento di cenere, e tu cadi disordinatamente a terra.

Se sei già stato a Palmyrion in una precedente avventura di *Lupo Solitario*, vai al **125**.
Se non hai mai visitato questa città, vai al **215**.



282

Percepisci che Naar è presente in questa sala, ma non si materializzerà perché trattenuto da Alyss, che sta coraggiosamente impiegando le sue ultime energie per assisterti nella lotta contro il suo campione.

Kekataag batte ripetutamente il pavimento con il piede calzato di stivale a segnalare la sua impazienza a dare

inizio al combattimento. Rispondi con il tuo grido di battaglia - "Per Sommerlund e per i Ramas!" - e ti lanci contro l'avversario nel tentativo di colpirlo per primo.

Kekataag il Vendicatore:
Combattività 60 Resistenza 58

Ti avvantaggi temporaneamente per la velocità del tuo attacco: ignora ogni perdita di Resistenza che ti verrà inflitta nei primi due scontri solamente.

Se vinci il combattimento, vai al **29.**

283

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita *Levitazione* e immediatamente ti senti liberare dal fango e sollevarti nell'aria umida. Ti fermi a circa sei metri sopra la riva fangosa, poi guardi in basso verso i ragni predatori, che ti fissano in silenzio, gli occhietti bordati di rosso che si aprono e si chiudono rapidamente mentre aspettano con pazienza che tu ritorni sul fiume.

Se hai raggiunto il rango di Gran Coronato Ramas, vai al **246**.

Se non hai raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, ma possiedi una corda, vai al **111**.

Se devi ancora raggiungere questo livello dell'addestramento Ramas e non possiedi una corda, vai al **30**.

284

Con tuo disappunto, capisci che il dragone non dà ascolto al tuo comando e rimane convinto di avere un clandestino a bordo del suo carico. Esso non mette in allarme i lavas, come temevi tu, ma preferisce ridurre l'altitudine del suo volo, e piuttosto che proseguire verso l'area delle costruzioni, si dirige verso un ammasso di rocce e case abbandonate a pochi metri dal bordo della gola.

Vai al **161**.

285

I pochi insetti che sopravvivono al tuo colpo volano verso la palude e scompaiono nella pioggia acida. Memore del danno che il liquido sta causando ai tuoi abiti e al tuo equipaggiamento, ti affretti verso la pila di lastre cadute. L'incavo sotto le pietre è ora vuoto, perciò ti abbassi e ti infili al riparo dall'acido.

Mentre aspetti che cessi di piovere, ispezioni la cavità e l'alveare oblungo che la occupa. Malgrado l'apparente instabilità del rifugio che hai trovato, la pioggia non vi penetra dentro, e l'interno della montagnola di pietre rimane ragionevolmente asciutto. Il pavimento è coperto da un morbido strato di foglie, macchiate di una sostanza giallastra e simile al miele che cola dalla base dell'alveare. L'odore è dolciastro, ma i tuoi sensi Ramas ti avvertono di non assaggiarlo: è velenoso. (Se decidi di prenderne un po', ricordati di registrare il Miele di Muntaag sul tuo Registro di Guerra. Puoi avvolgerlo in una foglia e inserirlo nel tuo zaino).

Stai pulendo l'acido della pioggia dal tuo equipaggiamento con una foglia quando all'improvviso il tuo sesto senso Ramas ti avverte che un pericolo si sta avvicinando. Sbirci fuori da un varco tra le rocce e scorgi uno stormo di creature alate che sta calando in circolo nella pioggia proprio verso il tuo nascondiglio.

Se hai già visitato le Rovine di Maaken in una delle precedenti avventure di *Lupo Solitario*, vai al **107**.

Se non hai mai visitato questo posto, vai al **252**.

286

Prendi la rincorsa, salti verso il tavolo e afferri la fiala dal cuscino. Poi, non appena atterri sul pavimento, ti getti dietro il grande Trono del Potere di Shamath. Qui ti accucci, il sangue che ti scorre veloce nelle vene, e ascolti il sibilo del primo dardo e le grida dell'orda che si avvicina. Poi noti le strane acque della pozza che si trova a non più di una decina di metri di distanza dal trono. Oltre la pozza vedi i due enormi cancelli neri che dominano la parete più lontana della sala e d'un tratto ti ricordi del testo nel Tomo delle Tenebre. Quella è la Pozza del Dolore, oltre alla quale si trovano i Cancelli delle Tenebre, l'uscita da questo crudele regno. L'eccitazione per avere scoperto la via per fuggire di qui si spegne però al ricordo dell'altro particolare rivelato dal testo: devi far cadere il tuo sangue nella pozza per poter andartene.

Senza esitare troppo, ti pungi il dito contro la fibbia della tua cintura e lasci uscire poche gocce di sangue. Poi ti alzi e scatti verso la pozza. A pochi centimetri da essa, scuoti il dito, e nell'attimo in cui il tuo sangue colpisce la superficie della pozza, un'incredibile trasformazione ha luogo.

(Sul tuo Registro di Guerra puoi registrare la fiala che hai preso come la Pozione di Shamath. È un oggetto dello Zaino.)

Per proseguire, vai al **300**.

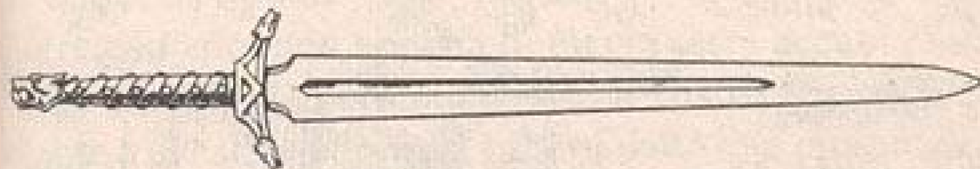
287

La iena all'improvviso spalanca le fauci e fa partire un grumo di saliva puzzolente, che avanza in aria verso di te ad altissima velocità. Ti tuffi a terra per evitare di venire colpito dal proiettile, il quale vola sopra la tua spalla e si schianta contro il portale. Goccioline di saliva cadono sulla tua gamba, lasciando delle macchie chiare che rimuovono immediatamente la tintura dei tuoi pantaloni. Pulisci la saliva con il bordo del mantello, ma senti un'ondata di nausea quando scopri che la bava contiene dei batteri di peste virulenta.

Per fortuna le tue innate facoltà Ramastan della Difesa e della Medicina neutralizzano immediatamente il virus, rendendo innocua la saliva. La creatura ulula di rabbia e frustrazione: non ha mai incontrato un essere vivente capace di resistere e sopravvivere alla sua saliva impestata, e ciò la rende improvvisamente ansiosa e insicura.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai all'**80**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **132**.



288

Le fiamme ruggenti della tempesta sovrannaturale ti colpiscono con furia violentissima. Il tuo amuleto di platino ti risparmia l'incenerimento immediato nell'attimo in cui esci sul cratere, ma ciò nonostante le



(fig. 18) È Nza'pok in persona.

parti esposte del tuo corpo subiscono bruciature e ustioni dolorosissime prima che tu riesca a entrare d'un balzo nel camino di luce blu: perdi ben 8 punti di Resistenza.

Se sei sopravvissuto a questo inaspettato ritorno sul cratere, puoi proseguire l'avventura andando al **17**.

289

Gridi il nome *'Rhunaguin'*, ma non ottieni alcun effetto. Il rimanente Signore della Rovina emette una risata crudele e osserva con piacere mentre l'orda di larve si fa sempre più vicina e ti soffoca sotto il peso dei corpi sempre più gonfi. Combatti coraggiosamente per salvarti, ma il tuo fato è ormai deciso quando il Kunae scarica una seconda colonna di fuoco contro di te, che consuma in fiamme bianche le larve e ti avvolge la parte superiore del corpo: la morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione alla ricerca della Pietra di Luna si concludono tragicamente qui, nella Spelonca dei Kunae.

290 *(fig. 18)*

La rete si apre non appena tu tocchi terra accanto alla fossa circolare, permettendoti di districarti rapidamente e di estrarre l'arma. Libero dalla rete, ma ancora sotto shock psichico a causa degli effetti residui dell'attacco, cadi su un ginocchio mentre ti prepari a valutare la situazione. Ti guardi attorno in cerca di una via di fuga, ma tutto ciò che vedi è un muro di orribili facce di mutanti e dai musi di creature simili a formiche. Un gruppo d'attacco, composto da una dozzina di

esseri, grida eccitato mentre parte verso di te. Cerchi di rimetterti in piedi per respingere l'assalto, ma vieni colpito prima di riprendere completamente il controllo e cadi dritto nella fossa.

Imprecando contro la mala sorte, ti alzi in piedi in mezzo a uno spesso tappeto di ossa e sollevi lo sguardo verso il bordo della fossa, quattro metri più in alto. Una linea ininterrotta di facce spettrali ti fissa, gli occhi carichi di cupidigia. Poi d'un tratto le grida delle creature cessano, e cala il silenzio, mentre un varco si apre tra i ranghi quando gli esseri liberano l'accesso alla fossa al loro leader. Inghiotti a denti stretti per sopprimere l'ondata di nausea quando scorgi i lineamenti grotteschi della creatura. Il suo corpo assomiglia a una grossa bolla malformata, cui è fissato un viso umano sbilenco, come se ricavato dalla sabbia nei giochi di un bambino. La pelle rossa e purulenta è coperta di brufoli e verruche, da cui spuntano lunghi peli rossastri. Ridacchiano follemente, la creatura si trascina attorno al bordo della fossa avanzando su sei tentacoli artigliati, e tu noti che, mentre avanza, essa si lascia alle spalle una scia di limo grigio e fumante. Dal labbro inferiore, grosso e bulboso, pende una catena cui è appeso un amuleto, all'apparenza fatto di ferro. Intensifichi la vista e vedi che l'iscrizione sul rozzo amuleto traccia il nome 'Nza'pok'. Ti ricordi subito del testo letto sul Tomo delle Tenebre e capisci che questa creatura deve essere Nza'pok in persona, il sovrano di questo particolare territorio del Pianeta delle Tenebre.

Nza'pok apre la bocca distorta a rivelare numerose file di denti aguzzi. Poi le parole della Lingua delle Tenebre rombano dal dentro il suo ventre lungo la spina dorsale. Sospetti che stia comandando ai suoi seguaci di ucciderti, e i tuoi timori vengono confermati quando vedi le lance che vengono levate sopra il capo, pronte ad essere scagliate contro di te al comando del leader infernale.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-magic e desideri usarla, vai al **43**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **184**.

Se non possiedi queste Arti Superiori, o preferisci non usarle, vai al **71**.



291

La tua terza freccia sfiora solamente il collo della creatura e non infligge alcun danno al suo sistema nervoso. Cominci a sentire che gli effetti del tuo incantesimo di levitazione si stanno esaurendo e, in un attimo di fretta, fai partire tutte le restanti frecce contro la creatura in rapida successione.

La tua ultima freccia trova il bersaglio, facendo emettere alla bestia un ululato acuto. Mentre scendi, essa si solleva con le zampe posteriori e comincia a grattare l'aria in un inutile tentativo di colpirti. Poi si arrende e crolla con uno schianto sulla canoa.

Sbarchi sulla spiaggia fangosa e scendi. Una volta superata la fanghiglia, ti avvii oltre la radura verso il perimetro distante della giungla, dove ti imbatti in un sentiero. Lo segui per circa un miglio fino a quando non arrivi sul bordo di un'altra radura.

Quest'area di terreno livellato è priva di alberi e fogliame, ma è punteggiata di strani frutti che assomigliano a degli ananas giganti. Oltre questi frutti riesci a vedere i resti di un insediamento parzialmente ricoperto dal muschio. Lasci con cautela la giungla, giri attorno ai curiosi frutti e ti affretti oltre la radura verso una statua accucciata tra le rovine. La statua è fatta di uno scuro minerale lucido e ha le sembianze di una misteriosa bestia predatrice che a te ricorda una iena, dotata però di un'enorme mandibola da cui sbucano un paio di zanne lunghe e affilate. Tra le due zampe anteriori della statua vedi una rampa di scalini di pietra che scendono verso una porta aperta. Percepisci ondate di energia provenienti da qualche luogo oltre la porta buia, ma non riesci a capire quanto in profondità si trovi la fonte di tale potere.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e desideri servirtene per oltrepassare sotto forma di spirito la porta e scoprire cosa si trova al di là di essa, vai al **76**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o preferisci non usarla, vai al **177**.

292

Il tuo frettoloso tentativo di costruire una difesa mentale risulta inutile contro l'assalto psichico combinato. Fasci di energia penetrano le tue difese e colpiscono l'essenza della tua mente, lasciandoti scosso e scioccato: perdi 5 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **54**.

293

La paura della creatura si trasforma rapidamente in rabbia. Ringhiando follemente, essa gratta con gli artigli sugli scalini di pietra per affilarne le punte arcuate, poi si scaglia in avanti, le fauci spalancate pronte a serrarsi su di te.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e decidi di usarla, vai all **326**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-magic e desideri usarla, vai al **182**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori, o preferisci non usarle, vai al **74**.

294

Pronunci la parola del potere dei Regni Antichi - *Gloar* - e indirizzi la sua potenza distruttrice verso il guerriero torreggiante. Egli barcolla per un istante quando la forza dell'incantesimo lo colpisce in pieno petto, ma lo shock non basta a farlo cadere dallo stretto tratto di roccia. L'automa si riprende in fretta.

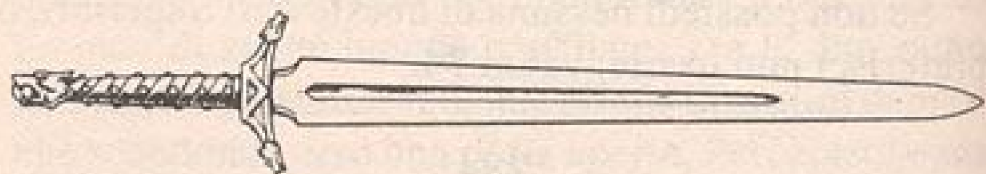
Il guerriero reagisce sollevando la spada nera e facendo partire dalla punta di questa un fascio di energia crepitante che ti passa sopra la testa e si schianta sul ponte di roccia nel punto in cui esso si congiunge con la parete della gola sottostante. Senti un sussulto sotto i tuoi piedi quando il ponte si crepa e si stacca dalla parete; poi, con tua enorme sorpresa, il fascio di roccia comincia ad attorcigliarsi verso di te, proprio come se

fosse la lingua di un serpente che ritorna nella bocca cui appartiene.

La roccia che s'arrotola ti spinge sempre più vicino al temibile guerriero nero. Mentre egli osserva il tuo riluttante approccio, solleva la spada sopra la testa, menando fendenti in aria e quasi pregustandosi i colpi che infliggerà al tuo corpo. Quando sei a dieci metri dal cancello, estrai l'arma e ti prepari a un combattimento che sembra inevitabile.

Se possiedi la Spada del Sole o la Skarn-Ska, vai al **254**.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti speciali, vai al **147**.



295

Qualcosa di strano sta accadendo al diamante nella tua tasca: esso sta emanando dei raggi di luce che oltrepassano il materiale di cui è fatta la tua tunica Ramas. Agendo d'istinto, estrai il diamante dalla tasca e lo levi verso la botola. Dapprima non succede niente. Poi delle scintille color ambra circondano l'apertura come la scia di una stella cometa, e tu percepisci che lo scudo magico che proteggeva la botola sta lentamente scomparendo. Quando non percepisci più la presenza di alcuna energia magica, ti sollevi nella botola e sali nel nido di fuoco.

Vai al **250**.

296

Rimoah solleva un amuleto di platino appeso a una cordicella intrecciata.

"Grande Maestro, vuoi accettare questo amuleto? Esso possiede grandi poteri che potranno aiutarti a portare a termine la tua difficilissima missione".

"Molto bene" rispondi, e prendi l'amuleto dalla mano di Rimoah. (Ricordati di registrare l'Amuleto di Platino sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che tieni nello zaino. Non devi abbandonare alcun oggetto, anche se hai già con te il numero massimo di oggetti concesso).

Mentre ti infili l'amuleto al collo e lo nascondi dentro alla casacca, Lord Ardan raccoglie un pacchetto avvolto in un fazzoletto di seta. Con cautela egli dispiega il quadrato di seta e ne estrae un libro rilegato in pelle nera. Un'ondata di nausea ti sale allo stomaco non appena capisci che il libro ha origini completamente malvagie. Ardan te lo porge, e tu lo prendi con riluttanza.

"L'hanno scoperto circa dieci anni fa nella Dessi settentrionale" spiega Ardan. "Un gruppo di nostri confratelli lo trovò sull'Isola di Khor, sepolto nelle rovine di Kazan-Oud".

Sollevi con cautela la rigida copertina nera e, con grande sorpresa, scopri che le pagine interne sono composte da diverse foglie di metallo piegabili, che al tatto sembrano pergamena, ma che scintillano come fogli di acciaio lucidato. Volti le pagine e noti che le pagine sembrano vuote, prive di scritte, raffigurazioni o diagrammi di sorta.

"Non vedo come questo libro mi potrebbe tornare utile nella mia missione" dici, scorrendone le pagine vuote.

"Può sembrarti così mentre sei qui a Sommerlund" risponde Rimoah, "ma una volta arrivato sul Pianeta delle Tenebre credo proprio che i segreti di questo tomo ti verranno svelati. Noi dell'Alto Consiglio riteniamo che esso sia in grado di darti informazioni riguardo i molti regni e i territori che fanno parte del dominio di Naar. Potrebbe persino aiutarti a localizzare la sua sala del trono e, con un po' di fortuna, anche la Pietra di Luna degli Shianti".

Nutri dei dubbi riguardo alla validità di tale oggetto, ma in rispetto al giudizio di Rimoah decidi di prendere il libro con te. (Registra il Tomo delle Tenebre sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che tieni nello zaino. Come per l'Amuleto, non devi abbandonare alcun oggetto, anche se hai già con te il numero massimo di oggetti concesso.)

Per proseguire, vai al **329**.

297

Servendoti delle tue facoltà Ramas, riesci a nascondere con successo la tua presenza mentale e fisica dalle indesiderate attenzioni di Tzor. Aspetti con pazienza che l'essere demoniaco guidi la sua orda di anime torturate sul lato più lontano da Dazganon prima di attraversare la Pianura delle Disperazione e avvicinarti alla roccaforte di Naar.

Il cancello esterno di Dazganon è aperto e privo di scorta, perciò tu lo oltrepassi senza difficoltà. Chiaramente, il dio del Male non considera necessaria la presenza di sentinelle, poiché i bastioni non sembrano essere mai stati sorvegliati. Solo quando raggiungi l'arcata che accede alla torre interna incontri resistenza. L'arco interno è occluso da una cortina di fiamme nere che crepitano con suono sinistro. Ti viene alla mente il Tomo delle Tenebre, perciò estrai dalla tasca i tre oggetti richiesti per entrare a Dazganon. Poi, con trepidazione, chiudi gli occhi ed entri nel muro di fiamme nere.

Somma i tre numeri che appaiono sui tre oggetti speciali. Se hai raccolto gli oggetti in questione, avrai annotato i numeri a bordo del tuo Registro di Guerra. Per proseguire, vai al paragrafo corrispondente alla loro somma.

Se non hai raccolto questi tre oggetti speciali, sei condannato a trascorrere il resto dell'eternità assieme alla massa ululante di spiriti tormentati.

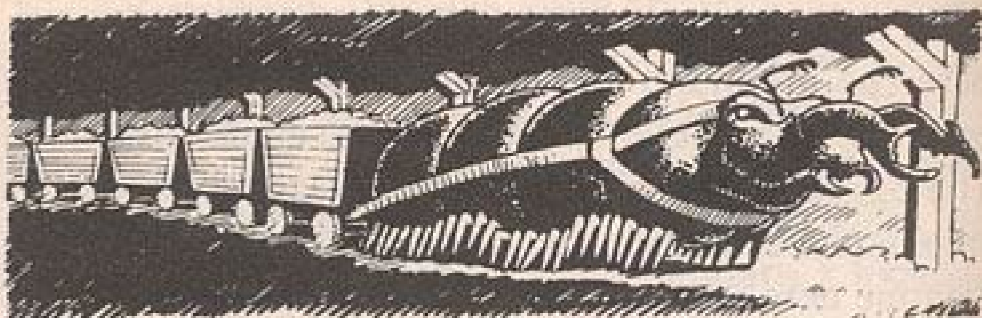
298

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Teleport* - mentre corri e nell'attimo in cui concludi la formula, senti che i tuoi piedi perdono contatto con il terreno. Ti spingi in avanti e scivoli lungo il passaggio prima di virare ed entrare nell'altro tunnel (perdi 1 punto di Resistenza).

Pochi attimi dopo la gigantesca creatura-scarafaggio passa velocissima in una nube di polvere, trainandosi dietro una fila di vagoni: alcuni di questi sono vuoti, ma per la gran parte sono carichi di un minerale che irradia una luminescenza giallastra.

Se decidi di saltare su uno dei vagoni da carico mentre passa oltre l'incrocio, vai al **181**.

Se non vuoi saltare a bordo del vagone, vai al **158**.



299

Facendo ricorso alla tua Arte Superiore, infiammi d'un fuoco magico il lato tagliente della tua arma, cosa che aumenta di molto il suo effetto mentre cerchi di mozzare le piante vampiro.

Haemodyl:
Combattività 47 Resistenza 47

Puoi aggiungere 3 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento. Inoltre, se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, aggiungi altri 2 punti alla tua Combattività, sempre per la durata di questo combattimento. Queste creature sono immuni a qualsiasi attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas superiore e al Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **19**.

300

Non appena il tuo sangue si mescola con i fluidi della pozza, i grandi cancelli scintillanti che riempiono la parete della sala svaniscono all'improvviso per lasciare posto a una visione incredibile. Al di là di dove un attimo prima c'erano i cancelli si trova un'estensione di spazio profondo, un'oscurità infinita, un vuoto punteggiato dalle stelle distanti e dai vacui filamenti delle comete. Il pensiero di entrare in quella prospettiva infinita di vuoto ti riempie di paura, ma zittisci i dubbi e l'ansia che pervade il tuo cuore, perché sai che quella è l'unica via per lasciare il regno della Demonessa Shamath.

Con una preghiera a Ishir e Ramas, ti metti a correre verso quel nero immenso, ma mentre corri sei costretto a chinarti e zigzagare per evitare di venire colpito dalla pioggia di frecce che sibila alle tue spalle.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas o del Magi-Magic, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto o dell'Interpretazione, aggiungi 1.

Se ora il totale è 4 o meno, vai al **233**.
Se va da 5 a 7, vai al **110**.
Se è 8 o più, vai al **322**.

301 *(fig. 19)*

Mentre vieni portato più vicino, ti accorgi che i pallidi umanoidi sono molto simili all'orda agghiacciante di zombi che aveva cercato di ucciderti nei pressi del tuo rifugio. La folla pallida e macilenta offre davvero uno spettacolo poco attraente, ciò nonostante è assai meno spaventosa delle creature simili a formiche che la circondano.

Un brivido gelido ti attraversa il corpo nell'attimo in



(fig. 19) Gli umanoidi ti fissano dal basso.

cui scorgi con chiarezza i grandi insettoidi. Hanno zampe lunghe simili a quelle dei ragni e corpi lucidi come conchiglie, su cui sono piantate teste spettrali con occhi compositi e cattivi. Mentre cali verso terra, il mormorio cresce eccitato, mentre le creature ti fissano con espressioni affamate.

La rete è ormai a pochi metri da terra, e tu ti prepari a scappare appena atterrato. Fai per afferrare l'arma, ma quando la mano si serra attorno all'elsa, la tua mente viene investita da un'ondata di potente energia psichica.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **21**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **118**.

302

La paura ti serra lo stomaco quando scorgi l'enorme, terribile figura della Demonessa Shamath, seduta sul trono di marmo. Essa è chinata scompostamente in avanti, accasciata quasi sul tavolo prospiciente il trono, il viso affondato nelle braccia conserte, come se stesse dormendo. Le poche parti del suo corpo che sono visibili sembrano protette da una sottile armatura nera scintillante, la stessa che Shamath indossava quando l'hai sconfitta.

All'improvviso un suono di passi che si avvicinano echeggia da uno dei tunnel. Ansioso di evitare qualsiasi incontro, entri nella sala della Demonessa e ti nascondi dietro una delle colonne di ghiaccio. Un attimo dopo vedi due figure incappucciate accedere silenziose nella sala: trasportano una grossa fiala piena d'un liquido dorato, posata su un cuscino di seta

color porpora. Quando passano vicino al tuo nascondiglio, fai rapidamente ricorso alle tue facoltà Ramas per mascherare la tua presenza fisica e mentale.

Vai al **243**.

303

Corri verso il portale di luce e balzi oltre proprio nell'attimo in cui la lingua di roccia raggiunge il cancello-dragone. Senti lo schianto della pietra echeggiare in lontananza mentre precipiti in questo corridoio di fiamme. Il tuo Amuleto di Platino ti protegge dal calore della conflagrazione mentre allo stesso tempo guida l'energia calda che dal centro del tuo corpo si irradia verso le ferite e gli arti doloranti per chetare la fatica e il dolore.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0=10). Ora moltiplica per due il numero estratto. Il totale corrisponde ai punti di Resistenza che puoi recuperare grazie agli effetti curativi del tuo Amuleto di Platino (ricorda che la tua Resistenza non può mai superare il punteggio con cui hai cominciato l'avventura).

Dopo un po', il corridoio di fiamma si fa mano a mano più scuro, e tu senti che la velocità della tua caduta sta diminuendo. Poi, in un secondo che ti toglie il respiro, i tuoi piedi battono contro un pavimento di cenere, e tu cadi disordinatamente a terra.

Se sei già stato a Palmyrion in una precedente avventura di *Lupo Solitario*, vai al **125**.
Se non hai mai visitato questa città, vai al **215**.

304

Stai per farti strada tra la vegetazione a colpi d'arma quando noti qualcosa di molto strano: i rampicanti tremano leggermente, come se fossero impauriti. Tiri indietro l'arma e miri con cura prima di far partire il primo colpo, che mozza tre grosse liane.

In risposta al tuo attacco, la massa di rami e liane si leva e frusta l'aria con incredibile ferocia, costringendoti a indietreggiare lungo il sentiero di fronte ai suoi colpi potenti: perdi 1 punto di Resistenza. Capisci che non si tratta affatto di liane, bensì di creature vive ed ostili.

Sotto il mantello di muschio che le ricopre, le piante nascondono centinaia di piccoli aculei vuoti capaci di ridurre la carne a brandelli. Una di esse passa vicino al tuo viso, e tu colpisci mozzandola in due. La pianta emette una sorta di squittio acuto e poi si ritira, lasciandosi dietro una scia di liquido denso e verdastro. Come animate dal grido della compagna, le altre piante avanzano verso di te simili a serpenti verdi, strisciando con sempre maggior tenacia. Devi combattere..

Haemodyl:
Combattività 49 — Resistenza 47

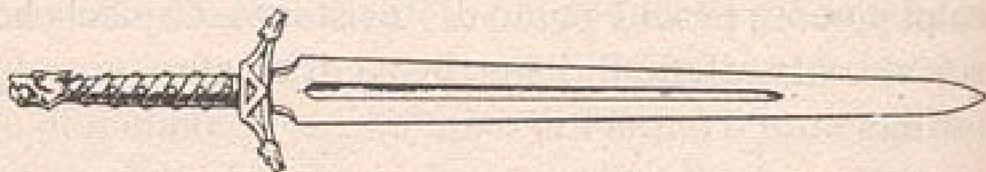
Queste creature sono immuni a qualsiasi attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas superiore e al Laser Ramas. Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, aggiungi 2 alla tua Combattività per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **19**.

305

Con tuo disappunto, capisci che il dragone è convinto di avere un clandestino a bordo del suo carico. Esso non mette in allarme i suoi compagni, come temevi tu, ma preferisce ridurre l'altitudine del suo volo, e piuttosto che proseguire verso l'area delle costruzioni, si dirige verso un ammasso di rocce e case abbandonate a pochi metri dal bordo della gola.

Vai al **161**.



306

Percepisci che la tua presenza fisica in questa sala del trono sta causando un grande disagio ai due Kunae. Avverti il loro scandaglio psichico che sta cercando di scoprire la tua identità; respingi con forza questa intrusione, ed ecco che la creatura che siede sul trono di sinistra comincia ad innervosirsi e ad agitare le braccia in aria. Poi pronuncia un sinistro comando diretto al suo compagno, le cui parole echeggiano nella tua mente: *"Uccidilo, Jantoor!"*

La creatura seduta alla destra risponde immediatamente: solleva l'arto destro, ed ecco che un fascio di fuoco erompe dal palmo della mano piagata.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è ora 5 o più, vai all'**83**.
Se è 6 o più, vai al **39**.

307

Rimoah ti conduce verso un tavolo che si trova all'entrata della sala dove Lord Ardan sta sistemando con cura degli artefatti su un lenzuolo di seta scarlatta, dopo di che ti invita a ispezionare questi oggetti curiosi. La prima cosa ad attirare la tua attenzione è una spada a doppia lama con l'elsa tempestata di gioielli. La lama è eccezionalmente affilata e sembra essere stata ricavata da un metallo prezioso dorato. Scintilla luminosa come il sole sull'acqua persino alla debole luce che illumina questa stanza.

"Questa è 'Skarn-Ska'" dice Rimoah con orgoglio. "È stata forgiata da Lord Ardan e da me nel forno per le armi del Monastero Ramas durante la tua assenza. È stata fusa con il fuoco degli incantesimi ed è piena della magia dei Regni Antichi. Non perderà mai la sua lama affilatissima. Poche sono le armi più adatte di questa a sconfiggere i servitori del Re delle Tenebre".

"Già" commenta Ardan, "e l'abbiamo chiamata in tuo onore. Nella lingua dei Regni Antichi 'Skarn-Ska' significa 'La Lama del Lupo'".

Se decidi di prendere questo Oggetto Speciale, vai al **50**.
Se preferisci non farlo, vai all'**89**.

308

Osservi il lavas per diversi minuti prima di trovare la confidenza per fare la tua mossa. Poi, trattenendo il respiro, esci dalla colonna di luce e avanzi in punta di piedi verso l'arcata alla base della torre.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possie-

di l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **93**.
Se è 5 o più, vai al **235**.

309

Inserisci la moneta d'oro nella rientranza triangolare, e subito vieni investito da un altro fascio di energia di luce bianca e accecante, più violenta della prima. Un dolore tremendo ti avvolge la mano , e vieni scagliato all'indietro dall'energia esplosiva: perdi 6 punti di Resistenza.

Imprecando contro la tua stupidità, ti rialzi in piedi a fatica e massaggi il braccio ferito. Quando la tua mano riacquista sensibilità, prendi una terza moneta e la inserisci nella rientranza circolare. La senti cadere nel camino sul retro e cadere sul fondo del portale. Poi avverti un rumore come di metallo che gratta contro la pietra, e il grande portale si apre lentamente.

Ricordati di cancellare 2 Corone d'Oro dal tuo Registro d'Azione.

Per proseguire, vai al **343**.

310

Estrai la spada magica, e subito un alone di luce avvolge la sua lama affilatissima, illuminando il buio nero della gola. L'imponente guerriero ruggisce di rabbia quando la luce della spada lo investe; è come se il baluginio benigno gli causasse vero e proprio dolore fisico. Ruggisce una frase nella lingua delle Tenebre e all'improvviso la sua grande spada si illumina di un fuoco nero che crepita malvagiamente. Poi il pugnale che tiene nella mano sinistra comincia a mandare bagliori rossi. Quando la lama avvelenata diventa incandescente, inizia ad emettere del vapore velenoso.

Lanciando il tuo grido di battaglia, sferri un rapido attacco, e quando la tua spada incontra la lama nera del tuo nemico, l'improvvisa scarica di potere spinge quest'ultimo verso il cancello-dragone. Ma il guerriero si riprende in fretta e contrattacca con fare esperto. Capisci subito di avere di fronte un combattimento alquanto arduo.

Zantaz:
Combattività 50 Resistenza 46

Questo guerriero è immune ad ogni forma di attacco psichico. Ricordati di aggiungere alla tua Combattività tutti i punti extra mentre usi la spada magica per la durata di questo combattimento (Spada del Sole= +8; Skarn-Ska= +5).

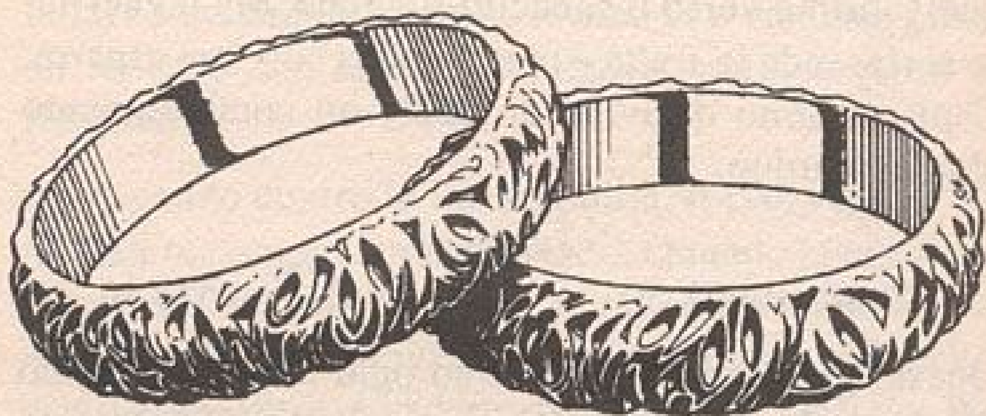
Se vinci questo combattimento, vai al **186**.

311

Gridi il nome *'Rhunadan'*, e il rimanente Kunae cessa immediatamente di muoversi: ogni traccia di energia psichica svanisce, mentre le sue membra simili a serpenti si immobilizzano a mezz'aria, facendolo assomigliare a una statua di pietra. L'orda di larve riacquista le dimensioni normali e si ritira rapidamente da-

vanti a te, cercando rifugio negli angoli più lontani della sala. Il potere che le aveva guidate e che ne aveva modificato la grandezza è improvvisamente scomparso, e le creature ora sono nel caos.

Avanzi verso la carcassa e inghiotti mentre fai il primo passo verso la cassa toracica della creatura in putrefazione. Sollevi l'arma, con un unico colpo mozzi il primo dito della mano destra del Kunae e poi prendi l'anello dorato.



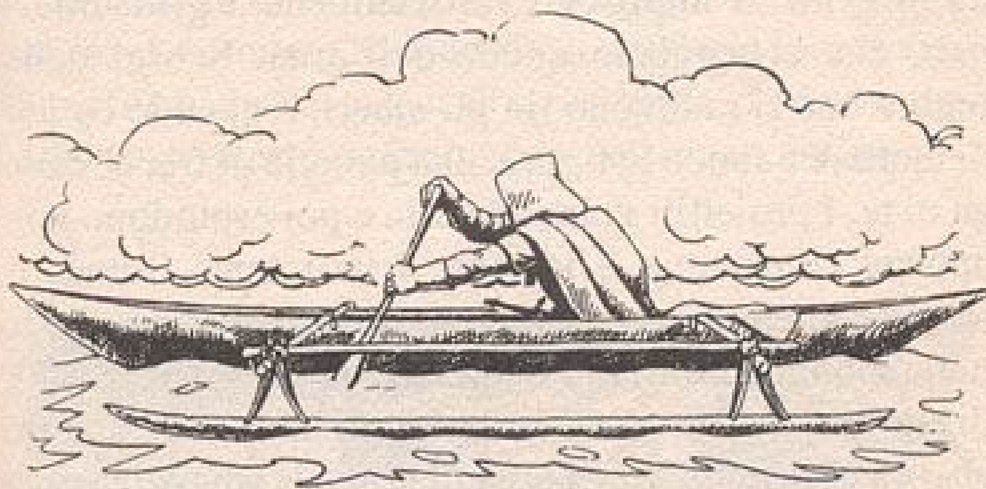
All'improvviso un cigolio di cardini dirige la tua attenzione verso il portale sul lato opposto della sala: l'ingresso si apre a rivelare un'orda irata di creature cadaveriche che avanzano con passo incerto nella sala e si dirigono verso la carcassa. Sono Dreganti, un esercito di umanoidi in putrefazione sottomesso ai Kunae. Hanno avvertito il richiamo dei loro padroni e si sono riversati qui a centinaia per proteggerli. Deciso a scappare dall'orda infernale, ti volti e ti tuffi nel buco simile all'ingresso di una caverna che occupa il ventre della carcassa.

Vai al **100**.

312

Sussulti quando una freccia ti ferisce la coscia sinistra e un'altra ti scava un solco nella spalla destra (perdi 4 punti di Resistenza). Per fortuna le tue facoltà risananti Ramas smorzano il dolore e fermano il sangue.

Vai al **5**.



313

Servendoti della tua Arte Ramastan della Divinazione per camminare sotto forma di spirito, parti a grande velocità verso il ponte distante. In questo regno astrale, il tuo corpo e il tuo spirito non si separano l'uno dall'altro quando questa facoltà viene impiegata. Piuttosto, sei in grado di lanciarti in questo spazio alla velocità che tu desideri. Però l'impiego di una tale quantità di forza di volontà ti consuma molte energie: perdi 4 punti di Resistenza.

La tua azione improvvisa e inaspettata prende completamente di sorpresa Avarvae e i suoi servi. Quando essi reagiscono, è già troppo tardi: hai raggiunto il Ponte dei Dannati, l'uscita dal regno di Avarvae.

Vai al **150**.

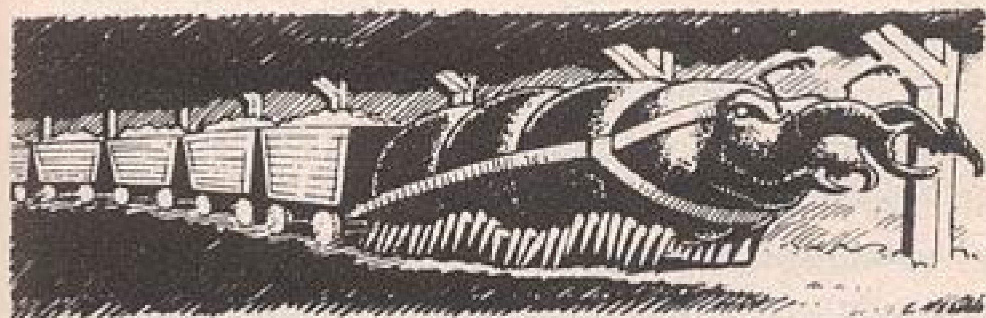
314

Ti affretti lungo il sentiero che conduce tra le capanne dell'insediamento e poi giù verso la spiaggia coperta di sabbia ruvida. Qui un moletto primitivo costruito con del legno e delle ossa si protende nel mare grigio e denso. La costa è fiancheggiata da una fitta giungla, da cui senti all'improvviso provenire delle grida infernali, che echeggiano quelle dell'orda. Scorgi delle ombre che si muovono tra gli alberi, e quando cerchi di mettere a fuoco le figure, una pioggia di frecce cade su di te. I proiettili volano in aria e poi esplodono non appena colpiscono il terreno. I tuoi sensi Ramas ti avvertono che un gran numero di arcieri si nasconde nella giungla, molti più di quanti tu possa mai sperare di riuscire a contrastare. Ansioso di andartene mentre ancora ce la puoi fare, ti affretti lungo la spiaggia verso il moletto, dove trovi ormeggiata una canoa per mare. Senza nemmeno guardarti indietro, entri d'un balzo nell'imbarcazione, togli la fune e cominci a pagaiare più in fretta che puoi.

Una volta certo di trovarti oltre il raggio delle frecce, cerchi di seguire la costa nel tentativo di trovare un luogo sicuro dove sbarcare, ma una foschia si leva dalle acque ed avvolge sia te che la canoa. A poco a poco la foschia si trasforma in una nebbia fitta come mai hai visto prima. Malgrado le tue avanzate facoltà di Ramas, non riesci a vedere niente e ben presto perdi il senso dell'orientamento.

Dopo molte ore scorgi una forma scura nell'acqua che a prima vista sembra un'isola lontana. Cominci a pagaiare verso di essa, ma mentre ti avvicini, capisci che la sagoma non è quello che sembra. Poi senti un calore irradiarsi dalla tasca della tunica e scopri che l'amuleto di Nza'pok emette nuovamente della luce. Lo estrai con cautela e, guidato dall'istinto, levi il disco di ferro sopra la tua testa. In lontananza senti lo scroscio dell'acqua che si leva, seguito da una vista mozzafiato: l'isola sta lentamente affondando nel mare, e in meno di un minuto è scomparsa senza lasciare traccia. L'amuleto ha smesso di emettere luce, perciò lo rinfili in tasca prima di proseguire il tuo viaggio sinistro su questo oceano apparentemente infinito.

Vai al **232**.



315

Il tuo sesto senso Ramas ti dice che la Pozione di Shamath ha delle proprietà che possono curare il tuo corpo e restituirti le energie perdute.

Se decidi di bere tutta la pozione, recuperi tutti i punti di Resistenza persi fino a questo momento nel corso dell'avventura. Se bevi tutta la pozione, ricordati di cancellarla dal Registro di Guerra. Se bevi metà pozione, recuperi 5 punti di Resistenza. Se bevi metà pozione, non occorre che la cancelli dal Registro di Guerra.

Dopo aver fatto la tua scelta ed aver apportato le modificazioni necessarie, vai al **218**.

316

Dopo aver sferrato l'ultimo colpo che finisce le orribili creature-ragno, ti tiri in piedi, esci dalla fanghiglia e crolli a terra sull'erba della spiaggia. Ti concedi solo pochi secondi di riposo, poi ti alzi in piedi e prosegui.

Attraversi la radura e raggiungi il perimetro delimitato dai folti alberi. Dopo essere entrato nella giungla, ti fai strada tra il fitto fogliame e segui i resti di un sentiero che avanza per più di un miglio prima di arrivare in un'altra radura. Quest'area di terreno livellato è priva di alberi e fogliame, ma è punteggiata di strani frutti che assomigliano a degli ananas giganti di colore grigio. Oltre questi frutti riesci a vedere i resti di un insediamento parzialmente ricoperto da chiazze scure di muschio. Lasci con cautela la giungla, giri attorno ai curiosi frutti e ti affretti oltre la radura verso una statua accucciata tra le rovine. La statua è fatta di uno scuro minerale lucido e presenta le sembianze di una misteriosa bestia predatrice che a te ricorda una iena, dotata però di un'enorme mandibola da cui sbucano un paio di zanne lunghe e affilate. Tra le due zampe anteriori della statua vedi una rampa di scalini di pietra che scendono verso una porta aperta. Percepisci ondate di energia provenienti da qualche luogo oltre la porta buia, ma non riesci a capire quanto in profondità si trovi la fonte di tale potere.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e desideri servirtene per oltrepassare sotto forma di spirito la porta e scoprire cosa si trova al di là di essa, vai al **76**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o preferisci non usarla, vai al **177**.

317

Miri e scocchi la freccia, che vola ad arco verso il petto del rettile con estrema precisione. Purtroppo un attimo prima che il dardo giunga a destinazione, la creatura si muove, e la freccia colpisce l'asta del tridente. L'impatto spacca l'arma in due, e il rettile, preso di sorpresa dall'attacco inaspettato, perde l'equilibrio e, con un ululato di terrore, cade nel vuoto.

Una coppia di lavas di passaggio si tuffano nella gola, gridando per la paura e l'allarme. La manciata di creature che si trovano sul ponte in quel momento si affaccia tutta sul parapetto per vedere se i due lavas riusciranno a salvare il rettile che sta precipitando prima che questi venga inghiottito dal fiume di fuoco. Dal rumore delle loro risate crudeli, hai l'impressione che sperino tutti in un esito negativo del salvataggio.

Mentre il gruppetto di spettatori si sta godendo lo spettacolo, tu cogli l'opportunità e attraversi di corsa il ponte.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 10 o meno, togli 1.

Se ora il totale è 6 o meno, vai al **25**.
Se è 7 o più, vai al **95**.

318 *(fig. 20)*

Pianti i piedi nel soffice terreno melmoso ed estrai l'arma, preparandoti ad affrontare lo sciame infuriato. Gli insetti lanciano un attacco velocissimo, si dispon-



(fig. 20) Lo sciame di insetti si dispone in riga.

gono in riga e puntano contro di te. Colpisci con l'arma alla testa della formazione e abbatti una dozzina di insetti, ma sei costretto ad accucciarti non appena le creature rimanenti si avventano su di te con le loro code affilate come lame.

Sciame di Muntaag:
Combattività 47 Resistenza 40

Questi insetti sono particolarmente suscettibili ad attacchi psichici: raddoppia tutti i 'bonus' di punteggio appropriati.

Se vinci questo combattimento, vai al **285**.

319

Colpisci la colonna di fuoco che avanza, la quale intercetta di piatto la tua spada magica. Vi è un lampo intensissimo di luce dorata mentre senti che una potente scarica elettrica fa vibrare ogni nervo del tuo corpo. Tu prosegui con il tuo movimento della spada e mandi la fiamma del Kunae a sbattere con uno schianto fragoroso contro la parete lontana.

Consapevole del fatto che il Signore della Rovina che siede a destra è Jantoor, ti alzi in piedi e gridi il suo nome segreto. Immediatamente la creatura diventa immobile. La vista della sua figura paralizzata e l'improvvisa interruzione del contatto mentale getta nel panico e nella confusione l'altro Kunae. In un furore cieco questi impreca, e subito, con tuo grande orrore, vedi il tappeto di larve emergere dai recessi ombrosi della sala. Mentre i vermi avanzano contorcendosi verso di te, cominciano a diventare sempre più grandi.

Se vuoi metterti in salvo dall'orda mostruosa e stri-

sciante, devi pronunciare il nome segreto del restante Kunae, ma non hai il tempo di consultare il Tomo delle Tenebre: devi cercare di ricordartelo a memoria.

Se pensi che il nome segreto sia *Rhunotar*, vai al **96**.

Se pensi che il nome segreto sia *Rhunadan*, vai al **311**.

Se pensi che il nome segreto sia *Rhunaguin*, vai al **289**.

320

Il tuo cuore batte forte quando vedi una fantomatica sagoma sottile come la seta levarsi dalle costole della carcassa e scivolare verso di te come una nebbia sinistra. Mentre si avvicina, senti un'agghiacciante voce invadere la tua mente: "Dal regno della morte i poteri della decadenza assicurano a me, il grande Cadak, il privilegio di distruggerti, Lupo Solitario!"

Riconosci subito il nome e l'identità del terzo spirito che occupa la sala. È Cadak - l'Arcidruido dei Ceneresi - giurato nemico dei Ramas e dei Maghi Anziani di Dessi. Il suo corpo venne distrutto nel Magnamund cinque anni or sono, ma il suo spirito sopravvive qui, in questa sala puzzolente, legato in servitù eterna ai Signori della Rovina.

Se possiedi lo Scudo Ramas, vai al **249**.

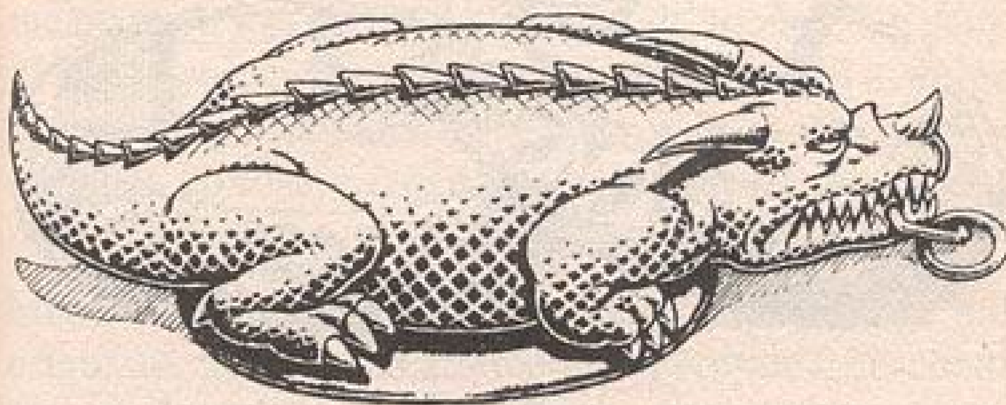
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **4**.

321

Mentre la belva si avvicina, vedi un fuoco rossastro baluginarle in fondo agli occhi malvagi e neri. La creatura tende i muscoli potenti, e una decina di artigli simili all'acciaio fuoriescono dalle zampe come coltelli a scatto. Capisci che devi agire in fretta se vuoi sopravvivere all'attacco della creatura, che è pronta a balzarti addosso.

Se possiedi un arco e decidi di usarlo, vai al **51**.

Se non possiedi un Arco, o se preferisci non usarlo, vai al **287**.



322

La tua agilità e rapidità di Ramas ti permettono di raggiungere la meta senza venire colpito dai dardi che sibilano ovunque. A pochi metri dall'apertura, salti e ti tuffi nel vuoto nero e infinito.

Per proseguire, vai al **60**.

323

Immediatamente lo sciame di insetti si innervosisce e comincia a ronzare forte. Capisci subito che c'è qualcosa che non va e cominci a indietreggiare dalla pila di pietre. Un attimo dopo lo sciame infuriato si riversa attraverso l'apertura e si leva a formare una nube nera che indugia minacciosamente sopra le rocce. Dapprima il tutto ha l'aspetto di un'azione difensiva, una mostra di forza con lo scopo di spaventarti, ma quando all'improvviso il tono del ronzio si fa più alto, capisci

che gli insetti infuriati non si preparano affatto a difendere la loro tana, bensì stanno per attaccarti.

Se decidi di provare a scappare dallo sciame inferocito, vai al **212**.

Se preferisci rimanere e affrontarlo, vai al **318**.



324

Ti avvicini con cautela all'entrata del santuario di Naar. Il tuo sesto senso Ramas non percepisce altre presenze al di fuori di quella di Alyss nella sala, ciò nonostante il pensiero di proseguire ti riempie di ribrezzo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi 2. Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è 9 o meno, togli 2.

Se il totale è ora 3 o meno, vai al **168**.

Se è 4 o più, vai all'**81**.

325

Ti costringi ad avanzare verso il cancello di luce, ma sei troppo indebolito per le ferite riportate nel combattimento, e hai anche perso molto sangue. Malgrado i tuoi sforzi eroici, non riesci a raggiungere il portale prima che la lingua di roccia si schianti su di te.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sulla soglia del Cancello di Dragonflame.

326

Pronunci le parole dell'incantesimo - *Rete* - e punti la tua mano destra contro la creatura all'attacco. Un getto di fibre appiccicose erompe dal tuo palmo ed avvolge la creatura, bloccandole la testa e le zampe in una sostanza collosa e facendola ruzzolare ai piedi della rampa di scale.

Mentre la creatura si dibatte nella trappola che hai originato, volgi la tua attenzione al portale e cerchi di trovare il modo per aprirlo. Servendoti delle tue avanzate facoltà Ramas, riesci a decifrare il testo runico a sufficienza per scoprire il codice segreto che ne assicura l'apertura. Fidando nelle tue capacità, premi una sezione della superficie, la quale si muove in avanti con un chiaro *clunk!*. Qualche attimo più tardi, il portale cigola e si apre. Tu ti affretti oltre, sbattendo la porta alle tue spalle per impedire alla bestia affamata di seguirti.

Vai al **210**.

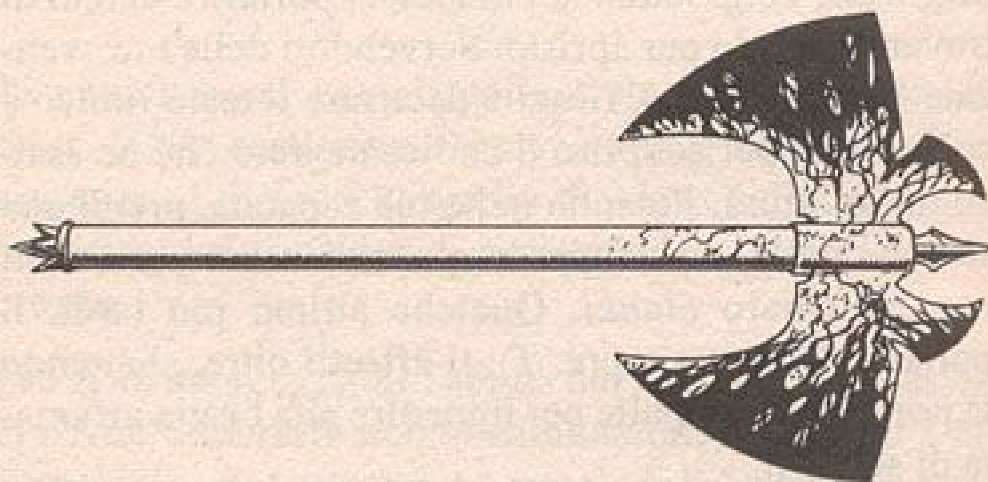
327

La vista di Huan'zhor ti fa agire immediatamente. Lasci perdere la ricerca fisica dello scarabeo del Dragone senz'Ali e invece chiudi gli occhi e impieghi le tue facoltà Ramas per cercare di individuare la sua presenza. La tattica sembra funzionare, perché l'immagine dello scarabeo si materializza nella tua mente;

ma quando apri gli occhi, rimani deluso, perché ciò che stai fissando non è affatto uno scarabeo bensì una sfera d'oro. Attraverso il muro di fiamme vedi Huan'-zhor che batte le grandi ali: sta rallentando il volo in preparazione all'atterraggio sul suo nido di fiamme. Preso dalla disperazione, ti chini a raccogliere la sfera, che al tuo tocco si frantuma a rivelare... uno scarabeo! Un attimo dopo la grande sagoma di Huan'zhor oscura il nido: il Signore dei Dragoni sta per atterrare.

Se decidi di tenere lo scarabeo e saltare nell'ascensore di luce blu, vai al **155**.

Se decidi di infilarti in tasca lo scarabeo e trovare un nascondiglio nel nido, vai al **64**.



328

Grazie alla tua destrezza e velocità, non vieni ridotto in cenere dalla colonna di fiamme, che passa sopra di te senza recarti alcun danno e si schianta contro il portale d'accesso alla sala.

Consapevole del fatto che il Signore della Rovina che siede a destra è Jantoor, ti alzi in piedi e gridi il suo nome segreto. Immediatamente la creatura diventa immobile. La vista della sua figura paralizzata e l'improvvisa interruzione del contatto mentale getta nel panico e nella confusione l'altro Kunae. In un furore cieco questi impreca, e subito, con tuo grande orrore, vedi il tappeto di larve emergere dai recessi ombrosi della sala. Mentre i vermi avanzano contorcendosi verso di te, cominciano a diventare sempre più grandi.

Se vuoi metterti in salvo dall'orda mostruosa e strisciante, devi pronunciare il nome segreto del restante Kunae, ma non hai il tempo di consultare il Tomo delle Tenebre: devi cercare di ricordartelo a memoria.

Se pensi che il nome segreto sia *Rhunotar*, vai al **96**.

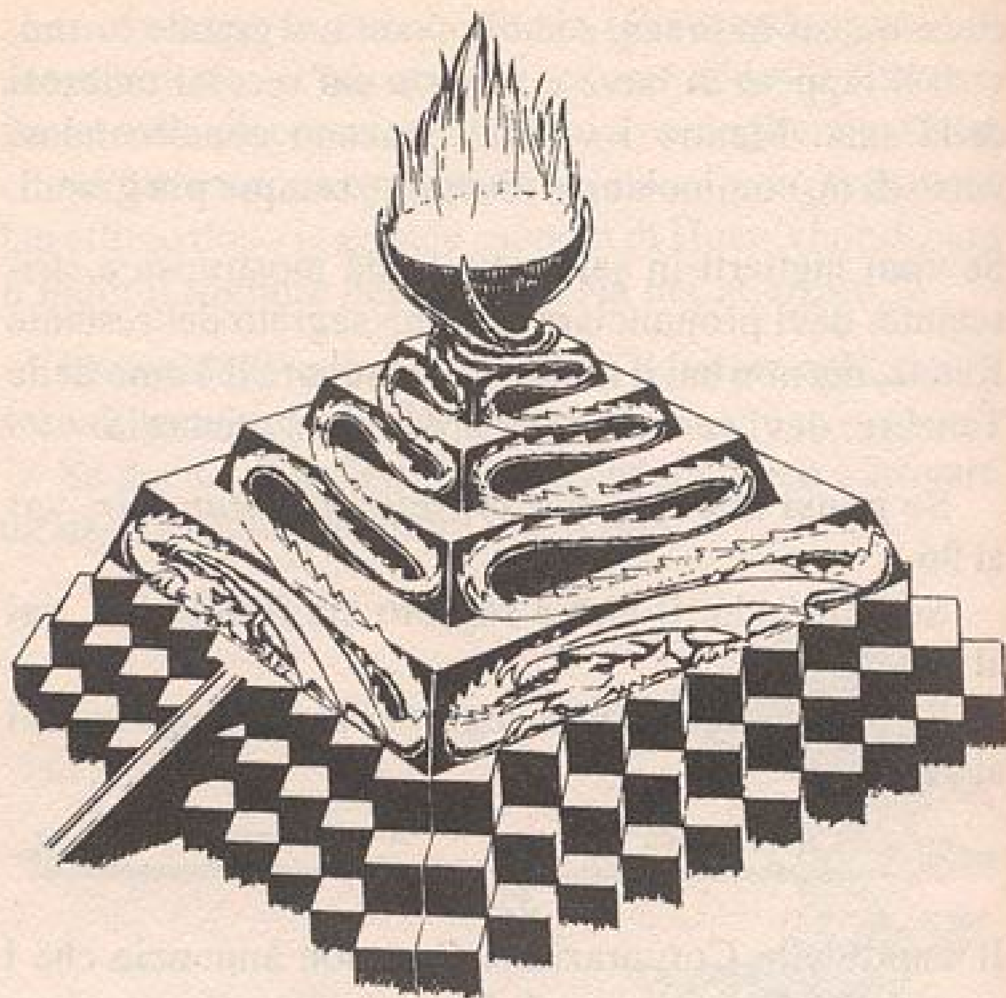
Se pensi che il nome segreto sia *Rhunadan*, vai al **311**.

Se pensi che il nome segreto sia *Rhunaguin*, vai al **289**.

329

Il Capo della Corporazione Banedon annuncia che i preparativi sono terminati. Con un misto di agitazione ed eccitazione, avanzi fino al centro del pentagramma e fissi con decisione il cuore nero come l'inchiostro del Portale di Daziarn. Il canto ipnotico della Confraternita sale di intensità, e tu senti folate di vento gelido che ti percorrono il viso. Poi gli Anziani dell'Alto Consiglio si uniscono al canto, e all'improvviso le folate si trasformano in un turbine gelido. Archi d'energia crepitante balzano dai bordi del pentagramma e scompaiono nel cuore del portale. Oltre il ruggito assordante senti Lord Rimoah pronunciare una frase antica di potere, e in un attimo di paralizzante terrore,

vieni scagliato in aria e risucchiato nelle fauci spalancate del Cancello dell'Ombra.



Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Principe del Sole, vai al **16**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **274**.

330

Ti allontani dalla pila di pietre e ti affretti verso il passaggio rialzato, di cui segui il corso fino a quando esso non affonda nella melma senza lasciare traccia di sé. Per fortuna scopri una catena di montagnole e mucchietti di terra asciutta che ti rendono possibile proseguire il tuo cammino senza cadere vittima delle trappole della palude.

Per più di un'ora avanzi nella palude fetida e fumante, ma senza incontrare o percepire alcun segno di animali o insetti. Una strana calma indugia su questa parte della palude, una quiete che sembra accentuare l'aura malvagia che si irradia da ogni zolla di terra o da ogni acquitrino stagnante. Avanzi lentamente, e passa un'altra ora prima che tu sia in grado di trovare un altro rifugio: una macchia di alberi bassi e coperti di spine in cima a una montagnola, diverse centinaia di metri più avanti. Ti affretti verso il possibile riparo, ansioso di raggiungerlo, anche se ormai la pioggia ha già danneggiato notevolmente i tuoi abiti e il tuo equipaggiamento: il mantello è ridotto a brandelli e lo zaino è pieno di buchi. Ti fermi brevemente a riparare lo zaino e scopri che tre degli oggetti che conteneva sono stati rovinati irrimediabilmente (cancella dal Registro di Guerra i tre Oggetti dello Zaino che in lista hanno gli ultimi tre posti).

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **123**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **78**.

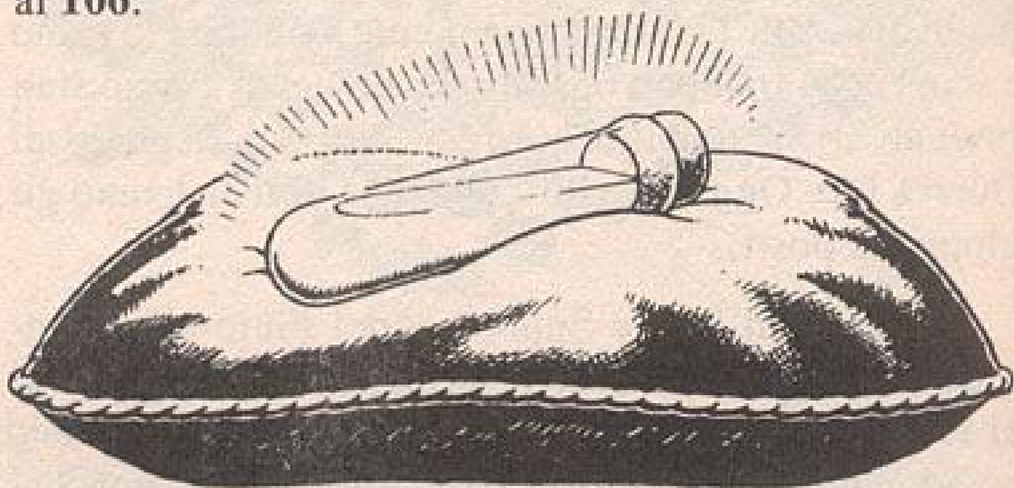
331

Il tuo sesto senso ti dice che la forza di gravità è molto ridotta tra i confini di questa pozza scintillante. Mentre fissi l'ipnotica luce blu, capisci che essa altro non è

che un mezzo di trasporto: è la cima di un ascensore magico che potrebbe permetterti di scendere nell'apertura a velocità controllata e costante.

D'un tratto un enorme lenzuolo di fiamme ricopre il cielo attorno a te. Il cratere ti offre poca protezione e il calore della sua fornace ti fa mancare il respiro. Cercando di mantenere il controllo, sollevi lo sguardo e vedi che la tempesta di fuoco si sta avvicinando molto rapidamente: non ti restano che pochi secondi prima che essa avvolga il cratere. La paura di ciò che potrebbe trovarsi alla base della pozza è eguagliata ora dal terrore di venire sorpreso e travolto dalla conflagrazione che ti è quasi addosso.

Se possiedi un Diamante Blu, vai al **157**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **106**.



332

Premi la Corona d'Oro nella rientranza triangolare, e immediatamente vieni accecato da un lampo di luce bianca. Un dolore tremendo ti percorre il braccio, e tu vieni scagliato all'indietro da questa improvvisa scarica di energia: perdi 4 punti di Resistenza.

Vai al **143**.

333

Un'occhiata veloce oltre la spalla ti dice che la creatura del tunnel si sta avvicinando a velocità terrificante. Fai ricorso alle tue arti Ramas per trovare le forze per un ultimo disperato scatto di velocità che ti permetta di raggiungere l'incrocio prima che la creatura ti sia addosso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 12 o meno, togli 1 dal numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 2.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **55**.
Se è 4 o più, vai al **2**.

334

Non vorresti entrare nella giungla, ma altrettanto mal volentieri rimani sulla spiaggia, dove non c'è nascondiglio alcuno. Senti le grida indistinte di creature volanti echeggiare sopra la tua testa tra le nuvole e sai che è solo una questione di tempo prima che la canoa incagliata venga scoperta.

Decidi di esplorare il perimetro del sottobosco, e hai percorso più di un chilometro quando ti imbatti nei resti di un sentiero che si inoltra nella giungla. Con cautela ti inoltri sulla via fino a quando non sei costretto a fermarti a causa di una pesante cortina di rampicanti che ti blocca il passo. Stai per estrarre l'arma e aprirti un varco tra la vegetazione quando i tuoi sensi Ramas distinguono un lievissimo movimento tra i rampicanti coperti di muschio. È come se stessero tremando per la paura. Servendoti della tua Arte Superiore dell'Interpretazione, ordini ai rampicanti di

farsi da parte, e la reazione al tuo comando è immediata e drammatica. Vi è un rumore assordante, simile a quello della pioggia tropicale, e all'improvviso, la massa di rami e liane si leva in aria. Le piante ti colpiscono con incredibile ferocia, costringendoti a indietreggiare lungo il sentiero prima di venire atterrato. Ti riprendi rapidamente dalla sorpresa e capisci che non si tratta affatto di liane, bensì di creature vive ed ostili.

Se decidi di fuggire dal loro attacco, vai al **35**.

Se preferisci cercare di farti strada combattendo, vai al **46**.

335

Alla prima ondata del loro attacco mentale combinato, che avanza contro di te come un grumo di meteore psichiche, fai ricorso alla tua Arte Ramas per erigere un forte muro protettivo attorno alla tua mente.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Per ogni livello dell'addestramento Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Cavaliere del sole, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se ora il totale è 2 o meno, vai al **292**.
Se va da 3 a 7, vai al **34**.
Se è 8 o più, vai al **152**.

336

In un battibaleno ti togli di spalla l'arco ed estrai una freccia, pronto a fare fuoco. Il guerriero non mostra il minimo segno di timore, e tu capisci presto perché. Mentre percorri con l'occhio il suo corpo, non riesci a trovare un singolo centimetro non protetto dall'armatura. Imprecando contro il tuo misterioso nemico, fai partire la freccia, che scocca fulminea e vola verso la sua gola, un punto in cui le scaglie della corazza si incrociano con la parte inferiore dell'elmo. Il missile dalla punta d'acciaio non riesce a penetrare nell'armatura, si disintegra in mille pezzi e cade nella gola sottostante (cancella questa freccia dal tuo Registro di Guerra).

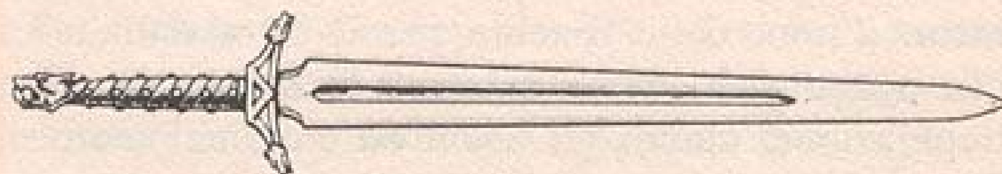
Avendo sperimentato la resistenza dell'armatura, non hai nessuna fretta di avvicinarti per affrontare in combattimento questo straordinario avversario. Se fosse possibile, preferiresti servirti delle tue facoltà per sconfiggere l'automa a distanza.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-magic e desideri usarla, vai al **294**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **135**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e hai raggiunto il rango di Gran Coronato Ramas, vai al **98**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o non hai raggiunto il livello d'addestramento richiesto, vai al **224**.



337

I fumi velenosi ti irritano gli occhi e ti serrano la gola, ma la tua Arte Superiore riesce a risparmiarti altre

sofferenze fisiche e altri danni. Fai ricorso ai tuoi poteri di infravisione per contrastare il fumo acciecante e scorgi immediatamente i leader della legione di zombi, che ormai si trovano a pochi metri dall'entrata.

Se decidi di tentare di fuggire prima che l'ingresso sia completamente bloccato, vai al **151**.

Se preferisci rimanere e combattere, vai al **32**.

338

Le tue precauzioni si rivelano utili, e riesci a nascondere con successo la tua presenza mentale e fisica dalle indesiderate attenzioni di Tzor. Aspetti con pazienza che l'essere demoniaco guidi la sua orda di anime torturate sul lato più lontano di Dazganon prima di attraversare la Pianura delle Disperazione e avvicinarti alla roccaforte di Naar.

Il cancello esterno di Dagzanon è aperto e privo di scorta, perciò tu lo oltrepassi senza difficoltà. Chiaramente, il dio del Male non considera necessaria la presenza di sentinelle, poiché i bastioni non sembrano essere mai stati sorvegliati. Solo quando raggiungi l'arcata che accede alla torre interna incontri resistenza. L'arco interno è occluso da una cortina di fiamme nere che crepitano con suono sinistro. Ti viene alla mente il tomo delle Tenebre, perciò estrai dalla tasca i tre oggetti richiesti per entrare a Dazganon. Poi, con trepidazione, chiudi gli occhi ed entri nel muro di fiamme nere.

Somma i tre numeri che appaiono sui tre oggetti speciali. Se hai raccolto gli oggetti in questione, avrai annotato i numeri a bordo del tuo Registro di Guerra. Per proseguire, vai al paragrafo corrispondente alla loro somma.

Se non hai raccolto questi tre oggetti speciali, sei condannato a trascorrere il resto dell'eternità assieme alla massa ululante di spiriti tormentati.

339

Quando raggiungi la cima, scopri che il bordo del cratere è sorprendentemente liscio. Guardi giù nel foro al centro, e i tuoi sospetti si fanno sempre più consistenti quando vedi che esso è perfettamente simmetrico. Nessuna forza vulcanica naturale avrebbe potuto creare quell'apertura circolare, e ciò ti spinge a scivolare nel cono per dare un'occhiata più da vicino. Quando raggiungi l'apertura, scopri che essa consiste di una piattaforma circolare di blocchi di pietra intagliata con una sorta di apertura simile a un pozzo nel mezzo. Quando guardi in basso ti aspetti di vedere del fumo fuoriuscire dall'apertura, o forse il rosso intenso della lava incandescente, e invece scopri che il foro è pieno d'una intensa luce blu.

Vai al **331**.

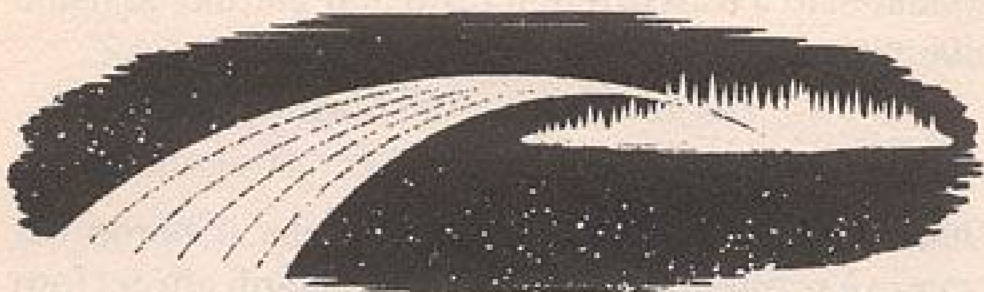
340

Per fortuna i lavas non ti vedono. Dal tuo nascondiglio, attraverso la crepa della lastra di basalto, vedi le creature che circondano il dragone e cominciano ad attaccarlo senza pietà, arrabbiate perché la creatura ha fatto cadere il prezioso carico di massi.

Mentre i lavas sono occupati a punire lo sfortunato dragone, scappi da questo luogo in rovina e ti affretti

verso la costruzione che si trova vicino al tempio principale.

Vai al **220**.



341

Lord Rimoah si avvia verso il tavolo e afferra un fodero all'apparenza normale.

"Ecco, prendi" dice, mettendotelo in mano, "è intessuto con filamenti di puro korlinium e terrà nascosti i veri poteri della tua arma".

Scambi il tuo vecchio fodero con il nuovo e fissi quest'ultimo alla cintura. (Ricordati di annotare il Fodero di Korlinium tra gli Oggetti Speciali sul tuo Registro di Guerra. Non devi rinunciare a nessun altro oggetto in favore di questo anche se hai già con te il numero massimo concesso).

"Il tuo nuovo fodero proteggerà la tua lama benigna, Grande Maestro" commenta Lord Ardan, "ma... e tu? Sei pieno di poteri Ramas, che ti renderebbero facilmente identificabile. Le tue enormi capacità mentali e fisiche potrebbero mettere in guardia i servitori di Naar".

Se possiedi l'Amuleto di Platino, vai al **53**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **296**.

342

Mentre stai per balzare dal vagone, vieni assalito da un fortissimo senso di nausea. Questa insidiosa ondata di malore dovuta alle radiazioni sottrae forza ai tuoi arti, facendoti cadere dal vagone. Ti schianti così sul pavimento del tunnel: perdi 10 punti di Resistenza.

Se sopravvivi a questa calamità, modifica di conseguenza il tuo Registro di Guerra e vai all'**88**.

343

Il portale si apre su un corridoio con il soffitto a volta e le pareti coperte di dipinti che emanano un'aura malvagia. Questa processione di murali rappresenta scene da incubo: creature malate, panorami alieni colpiti da pestilenza, orde di larve che si contorcono in una danza trionfale sopra i visi belli e benigni di Ishir e Ramas. È una macabra celebrazione della rovina e della decadenza che ti riempie di ribrezzo, ciò nonostante non è nulla a confronto di ciò che ti aspetta alla fine del corridoio.

Il passaggio, infatti, termina in una vasta sala, ricavata dalla roccia grezza di questo luogo d'orrore. La carcassa in decomposizione di un rettile gigante riposa su un pavimento che emette una luce debole e giallastra di provenienza misteriosa. La bile ti sale alla gola non appena capisci perché il pavimento è luminescente: esso è ricoperto d'un mare di larve che si contorcono e si muovono freneticamente. Con lo stomaco chiuso da conati di nausea e paura, ti porti il mantello alla bocca e ti appoggi a una colonna mentre osservi lo spettacolo raccapricciante e la sala che lo contiene. Sul dorso della carcassa del grande rettile sono montate

due sedie simili a un trono intagliate in un legno nero. Tra i due troni e sotto di essi, dentro alle costole esposte della creatura, vedi un'ombra semi-circolare che assomiglia all'entrata di una grotta. Facendo ricorso alle tue facoltà Ramastan della divinazione, controlli la sala e capisci che essa non è ciò che sembra. Percepisci la presenza di tre potenti entità protette da incantesimi di illusione e invisibilità. Sei sicuro che due di esse siano i Kunae - i dominatori di questo regno infernale - ma al terzo non riesci a dare una definizione. Esso sembra eluderti, anche se l'aura che emette è vagamente familiare.

Se hai già visitato Mogaruith, Kaag o Helgor in una precedente avventura di *Lupo Solitario*, vai al **18**.

Se non hai mai visitato nessuno di questi posti, vai al **320**.

344

All'improvviso il temibile Signore dei Dragoni smette di ruggire e di lanciare fuoco. Le ferite che sei riuscito ad infliggergli lo hanno molto indebolito, ed esso si ritira in un angolo del nido per riprendersi e recuperare le forze. Ma prima che possa colpire di nuovo, tu approfitti e gridi il nome segreto del Dragone.

"Zhula!"

Huan'zhor si scuote quando sente il nome, ed il panico si impossessa del suo animo. Belando come un agnellino spaventato, l'enorme dragone si leva in volo e scappa terrorizzato. Lo osservi volare oltre la gola, levarsi verso l'apertura della caverna titanica e scomparire di dove prima era apparso.

L'uso tempestivo del nome segreto ha messo in fuga il tuo nemico, ma sfortunatamente i lavas e i servitori rettili non seguono l'esempio del loro leader. Percependo la presenza di un nemico tra di loro, si raggruppano e si sistemano attorno al tempio. Attraverso il muro di fiamme, vedi più di dieci lavas che si stanno avvicinando al nido, provenienti dall'altra parte della gola. Piuttosto che rischiare d'essere sorpreso dal loro attacco, ti avvii velocemente verso l'ascensore di luce ed entri.

Vai al **155**.

345

Estrai la tua arma e mozzi il rampicante, che emette una sorta di squittio e indietreggia, spruzzandoti di un liquido verde e denso e ritirandosi tra gli alberi. Sopprimi i conati di vomito che il puzzo dell'icore verde ti fa salire dallo stomaco, ti alzi e ti trascini lungo il sentiero. Sei a pochi metri dalla spiaggia quando la tua fuga viene bloccata improvvisamente da alcune liane che scendono a velocità allarmante dalla cortina di vegetazione densissima. Devi combattere.

Haemodyl:

Combattività 49 Resistenza 47

Queste creature sono immuni a qualsiasi attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas superiore e al Laser Ramas. Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, aggiungi 2 alla tua Combattività per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **19**.

346

Non hai forza sufficiente a sollevare l'ascia da guerra di Kekataag.

Senza preavviso, e con velocità e spietatezza devastante, un'orda di orrori demoniaci irrompe nella stanza dalle pareti di fumo e cala su di te da ogni lato. Combatti coraggiosamente, ma senza alcun risultato: vieni catturato, disarmato, accecato e scaraventato nella Pianura delle Disperazione, dove cadi su migliaia di spiriti assetati di vendetta, molti dei quali tu stesso hai eliminato. La tua morte fisica è veloce, ma il tuo spirito è condannato a vagare nella Pianura della Disperazione assieme alla massa di anime tormentate per l'eternità.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

347

Estrai la Skarn-Ska dal suo fodero di korlinium e capisci che la sola sua presenza fisica nella spelonca procura ai Kunae un notevole senso di disagio. Percepisci una certa ansia nella comunicazione mentale che avviene tra di loro. La creatura che siede sul trono di sinistra comincia ad innervosirsi e ad agitare le braccia in aria. Poi pronuncia un sinistro comando diretto al suo compagno, le cui parole echeggiano nella tua mente: *"Uccidilo, Jantoor!"*

La creatura seduta alla destra risponde immediatamente: solleva l'arto destro, ed ecco che un fascio di fuoco erompe dal palmo della mano piagata.

Se decidi di tuffarti per scansare questo fascio di fuoco, vai al **130**.

Se preferisci cercare di deviare il fascio con la lama della tua spada, vai al **319**.

348

Ti siedi sul pavimento di pietra della capanna vuota e, mentre aspetti che cessi la tempesta, togli l'acido della pioggia dal tuo equipaggiamento con una foglia. Dopo pochi minuti il tuo sesto senso Ramas ti avverte che un pericolo si sta avvicinando. Sbirci fuori da un varco tra le rocce e scorgi uno stormo di creature alate che sta calando in circolo nella pioggia proprio verso il tuo nascondiglio.

Se hai già visitato le Rovine di Maaken in una delle precedenti avventure di *Lupo Solitario*, vai al **107**.

Se non hai mai visitato questo posto, vai al **252**.

349

Pronunci le parole dell'incantesimo dei Regni Antichi - *Pugno Invisibile* - e punti la mano sinistra chiusa a pugno contro la creatura che ti sta attaccando. In quel momento la bestia sta compiendo un balzo e si trova a mezz'aria: improvvisamente un'onda d'urto invisibile la colpisce nel muso e la scaraventa contro la parete di pietra. Priva di sensi, la iena si affloscia contro l'umido muro e scivola scompostamente fino in fondo alla rampa di scale.

Mentre la belva è ancora priva di sensi, volgi la tua attenzione al portale e cerchi di trovare il modo per aprirlo. Servendoti delle tue avanzate facoltà Ramas, riesci a decifrare il testo runico a sufficienza per

scoprire il codice segreto che ne assicura l'apertura. Fidando nelle tue capacità, premi una sezione della superficie, la quale si muove in avanti con un chiaro *clunk!*. Qualche attimo più tardi, il portale cigola e si apre. Tu ti affretti oltre, sbattendo la porta alle tue spalle per impedire alla bestia affamata di seguirti.

Vai al **210**.

350

Mentre precipiti nel vortice scuro del Cancello dell'Ombra appena creato, vedi il baluginio della Pietra di Luna illuminare la figura di Alyss un po' più avanti. Dietro e sopra, l'imboccatura del cancello attraverso cui siete entrati nell'abisso si rimpicciolisce velocemente. Alyss si sta servendo della Pietra di Luna per sigillare il cancello e impedire così ai servitori di Naar di seguirti a Toran.

Più in profondità cadete, più forte Alyss sembra diventare. Stringendo la preziosa Pietra di Luna con entrambe le mani, tende le braccia e scivola facilmente verso di te. Quando ti raggiunge, senti la sua voce che ti parla con dolcezza nella mente:

"Grazie, Grande Maestro. Non dimenticherò mai quello che hai fatto per me. Se tu non fossi tornato al momento giusto, mi sarei arresa e avrei dato la mia libertà al Signore del Male. E la libertà, per me, è la cosa più preziosa. Senza di essa, cesserei di esistere".

Per un attimo la freddezza infinita del Cancello dell'Ombra viene illuminata dai caldi raggi della Pietra di Luna. Alyss ti consegna il sacro artefatto, ti bacia affettuosamente sulla guancia e poi, con queste parole di congedo - *"Addio, Lupo Solitario, Ramas e Ishir dovrebbero essere fieri. Tu sei davvero il loro campione più degno"* - ti sorride con impudenza e, in un batter d'occhio, scompare.

Congratulazioni, Grande Maestro, hai affrontato i molti terrori del Pianeta delle Tenebre e sei emerso trionfante, la tua missione ancora una volta portata a termine. Sottraendo a Naar la Pietra di Luna, ti sei assicurato una vittoria importantissima e durevole, che assicurerà la pace al tuo mondo. Le tue azioni sopravviveranno per sempre nelle leggende di Sommerlund, e le storie che si racconteranno su di te ispireranno generazioni future di Sommerliani a seguire la via dei Ramas.

Il tuo trionfo su Naar ti prepara la strada per accedere al rango di Maestro Supremo Ramas. Esso annuncia anche il sorgere di una nuova era, quando altre sfide incredibili sorgeranno a mettere alla prova il coraggio del Nuovo Ordine dei Ramas. Sotto la tua guida, la prima delle avventure del Nuovo Ordine sta per cominciare con il ritorno della favolosa Pietra di Luna nella remota e misteriosa Isola di Lorn. Se decidi di accettare la sfida della nuova era, la prima eccitante avventura ti aspetta nel prossimo volume di avventure di Lupo Solitario, intitolato:

Il viaggio della Pietra di Luna.

TABELLA DEL DESTINO

3	5	3	1	6	2	9	7	8	1
0	3	0	1	7	4	8	1	6	5
7	8	2	4	5	0	4	6	1	4
4	3	7	6	1	5	8	1	5	1
4	7	9	4	2	6	0	3	9	0
2	9	4	7	8	0	7	5	0	6
9	3	6	0	5	8	2	6	9	7
7	4	6	2	8	5	9	1	2	5
5	0	4	8	2	5	4	6	1	8
8	7	2	6	5	4	1	8	5	0

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Ramastan.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Così ottieni il Rapporto di Forza.
3. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "LS" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3, finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino	–11 O MENO	–10/–9	–8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 O PIÙ	
1	N –0	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	–3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	1
	LS M	LS M	LS –8	LS –6	LS –6	LS –5	S –5	LS –5	LS –4	LS –4	LS –4	LS –3	LS –3	
2	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	–4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	2
	LS M	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –5	S –4	LS –4	LS –3	LS –3	LS –3	LS –3	LS –2	
3	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	–5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	3
	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –5	LS –4	S –4	LS –3	LS –3	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	
4	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	–6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	4
	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –4	LS –4	S –3	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	
5	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	–7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	5
	LS –7	LS –6	LS –5	LS –4	LS –4	LS –3	S –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –1	
6	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	–8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	6
	LS –6	LS –6	LS –5	LS –4	LS –3	LS –2	S –2	LS –2	LS –2	LS –1	LS –1	LS –1	LS –1	
7	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	–9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	7
	LS –5	LS –5	LS –4	LS –3	LS –2	LS –2	S –1	LS –1	LS –1	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	
8	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	–10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	8
	LS –4	LS –4	LS –3	LS –2	LS –1	LS –1	S –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	
9	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	–11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	N M	9
	LS –3	LS –3	LS –2	LS –0	LS –0	LS –0	S –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	
0	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	–12	N –14	N –16	N –18	N M	N M	N M	0
	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	S –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	

N = NEMICO LS = LUPO SOLITARIO = MORTO

L'IRA DI NAAR



lupo solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu.
La lotta contro il male non è ancora finita: Naar, il dio delle Tenebre, è ancora in possesso della Pietra di Luna degli Shanti, il potente manufatto magico che, se rimanesse in suo potere, permetterebbe al re del Male di creare altri Cancelli dell'Ombra e accedere nel Magnamund assieme alle sue crudeli legioni. Devi ritornare nel Pianeta delle Tenebre, riportare la Pietra di Luna nella remota e misteriosa Isola di Lorn, cui essa appartiene di diritto, e liberare così il tuo mondo dalla più terribile delle minacce.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Lupo Solitario.

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-653-1

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu

DISCLAIMER